

ENGLISH

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

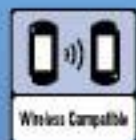
The minimum amount of free space required to save Syphon Filter™ Dark Mirror data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ (PlayStation®Portable) Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC.

For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of both the directional buttons and the analog stick unless stated otherwise.

DEFAULT CONTROLS



MENU SCREEN CONTROLS

Navigate / Change Menu Item

directional buttons

Select Highlighted Menu Item

X button

Previous Screen / Cancel

△ button

Cycle Through Online Menu Screens

L button / R button

CHARACTER MOVEMENT AND ACTIONS

Move Forward/Backwards and Strafe Left/Right	analog stick
Aim Up	 button
Aim Down	 button
Aim Left/Turn Left	 button
Aim Right/Turn Right	 button
Manual Aim (Target Lock disabled)	 button (hold) plus  button,  button,  button or  button
Target Lock (Target Lock enabled)	 button (hold plus  button to fire)
Fire Weapon/Melee Attack	 button
Weapon Select	 button (hold) plus  button,  button,  button,  button,  button,  button
Gadget Select	 button (hold) plus  button,  button,  button,  button,  button,  button
Reload	 button (tap)
Crouch (toggle)	 button (tap)
Goggles On/Off	 button (tap)
Fire Mode Selection (Dart Select with MB-150 equipped)	 button (tap) or  button (hold) plus  button (tap)
Zoom In/Out (With scoped weapon equipped)	 button (hold) plus  button /  button
Interact/Weapon/Crate Swap	 button (hold)
Voice Communication (Multiplayer)	SELECT button (hold)
Issue Command (Single Player)	SELECT button
Team Channel Switch (Multiplayer with Recon Dart deployed)	SELECT button (tap)

NOTE: These controls refer to the default 'Standard' configuration. You can change the configuration by selecting 'Controls' from the Options Menu.

GETTING STARTED

STARTING A NEW GAME

The first time you play Syphon Filter™ Dark Mirror, you need to create a Profile. Use the Virtual Keyboard to enter your Profile name.

NOTE: You can play Syphon Filter™ Dark Mirror without a Memory Stick Duo™ but your progress and data will not be saved.

USING THE VIRTUAL KEYBOARD

- Press the directional buttons to highlight a key, then press the **X** button to select and enter the character in the field
- Press the **R** button to backspace/delete a character
- Press and hold the **L** button to shift
- Press the **O** button to add a space to the text field at the current cursor position
- Press the **△** button to close the Virtual Keyboard without entering data
- Press the **□** button when you're finished to input the contents of the text field and close the Virtual Keyboard

LOADING A SAVED GAME

Previously saved game data will be loaded automatically when you start up Syphon Filter™ Dark Mirror.

MAIN MENU



After creating your profile, press the START button to access the Main Menu. Press the ↑ or ↓ buttons to highlight one of the following options and press the X button to confirm your choice:

Single Player
Options
Game Sharing

Multiplayer
Profiles

NOTE: The Single Player and Multiplayer options are explained in detail later in this manual.

OPTIONS

TOGGLES

Press the X button to enable or disable the following preferences:

Invert Aim
Auto Look Spring
Zoom Remember

Aim Mode Toggle
Target Lock
Autosave

ADJUST

Press the ← or → buttons to adjust the following preferences:

Pitch Speed
Yaw Speed
Acceleration

AUDIO

Press the ← or → buttons to adjust the following preferences:

Sound Effects
Game Voices
Music

NOTE: You can also choose to toggle Subtitles On or Off.

VIDEO

Press the ← or → buttons to adjust the Gamma Level.

CONTROLS

Choose from three alternative control configurations:

Standard (Free Aim)
Classic

Advanced (Free Aim)

NOTE: Press the  button to return options to their default settings.

PROFILES

Use the Profiles screen to load, delete or create a new Profile. You can create and save up to four individual profiles on a single Memory Stick Duo™.

GAME SHARING

Share a Syphon Filter™ Dark Mirror game demo with other PSP™ users. The other users do not need to own Syphon Filter™ Dark Mirror to use this feature. When another PSP™ user is nearby, the host should select 'Game Sharing' from the Main Menu. The receiving PSP™ user must select 'Game Sharing' from the Home Menu.

NOTE: The WLAN switch must be set to the 'On' position on both host and receiving PSP™ systems.

SINGLE PLAYER MODE

TRAINING MODE

Learn and practice combat manoeuvres before heading out into the field. Select from four different training missions and successfully complete them to become familiar with basic controls, gameplay, weapons and gadgets. Beat the training mission timers to unlock special weapons and complete all four missions to unlock the bonus mission 'Goodnight Sweetheart'.

STORY MODE



Play through the entire game from the beginning. As missions are completed, they are unlocked for replay in Mission Mode.

There are three difficulty levels in Story Mode – Easy, Normal and Hard. Complete Story Mode on the Normal or Hard difficulty levels to unlock the 'Bangkok' bonus missions.

MISSION MODE

Mission Mode divides the Story into seven episodes, each of which contains several parts. Replay unlocked missions to upgrade your Agency Ratings. Explore different play styles as you experiment with alternate stealth paths, discover environmental kills, and unlock more darts for use with the MB-150 Agency Sniper Rifle. You can also unlock additional bonus missions and content in Mission Mode.

To select a specific mission, navigate to the Episode you wish to play and press the **X** button to display the individual parts for that Episode. Navigate through the parts to view particular ratings information.

Press the **X** button over the desired Episode part to select that mission. You will receive a briefing, and can then access the Equipment Modify screen to select any unlocked weapons for use in the mission.

CAREER RATING

Select this to view your Agency Ratings, which are earned by playing Mission Mode. The Agency keeps track of statistics for stealth, environment, knife, headshot, and dart kills, and also tracks your ability to finish missions. Each rating has four ranks, allowing you to earn up to 24 bonus unlocks, including weapons, missions and extra abilities.

Once a new rank within a rating has been unlocked, select the patch and press the **□** button to hear a message from an Agency Commander and to view the newly earned patch.

LOCKED FILES

Each Episode contains a number of Locked Files, including concept art, audio files, and bonus movies. To unlock these files, collect all of the Hidden Evidence for that Episode.

THE GAME SCREEN

1. Radar
2. Crosshairs
3. Weapon
4. Heads-Up Display (HUD)



WEAPON CROSSHAIRS

Use the weapon crosshairs to target your enemies. Targeting sights will be displayed whenever you are armed with a gun and the crosshairs in the centre will flash red when you make contact with an enemy. Lock on to an enemy using the Target Lock feature by holding the **L** button – the crosshairs will expand and contract depending on your position, indicating the probability that your shot will hit home. The farther apart the crosshairs, the less accurate your shots will be. When stationary and in the crouched position, the crosshairs will contract so your shots will be more accurate.

RADAR

Located in the bottom left corner of the screen, use the radar to view enemy positions, navigate through the environment and locate objectives.

- Your position is represented by a grey arrow and will always be in the centre of the radar
- Enemies are represented by coloured arrows that change from yellow to red depending on their alert status
- Objective items are represented by flashing transparent arrows
- North is indicated by the letter N on the perimeter of the radar

HEADS-UP DISPLAY (HUD)

The blue horizontal bar indicates your Body Armour Level. The red horizontal bar beneath it indicates your HP, or life energy. If the red bar is depleted, the game will end. The icon above the Armour/HP bars shows your current weapon and remaining ammo. The smaller icon below the bars indicates your selected gadget.

PAUSE MENU

Press the **START** button during gameplay to access the Pause Menu where you can view vital information and intelligence to help complete your mission. Press the **↑** or **↓** buttons to highlight a selection and press the **X** button to confirm your choice.

BRIEFING

This screen summarises the current mission and provides additional hints, clues and background. Often written by Logan himself, the briefing provides a glimpse into Gabe's thinking as he struggles to understand Project Dark Mirror.

INVENTORY

Learn about the current arsenal of weapons and gadgets in your inventory. Press the **L** and **R** buttons to cycle through the inventory and the **↑** or **↓** buttons to scroll through the text in the viewing window.

If Hidden Evidence has been collected in a mission it will appear in the Inventory screen for that mission. Explore the missions to find classified folders, hidden bodies, lockers and other clues which contribute to the Dark Mirror story. Collect all of the Hidden Evidence in an Episode to open that Episode's Locked Files.

GADGET SELECTION SCREEN



Press and hold the **←** button to switch gadgets and goggles. Each gadget is selected by pressing a specific button; press that button to select the desired gadget or goggle. Tap the **←** button to toggle the gadget on or off.

EDSU GOGGLES

Electronic Device Sensing Utility (EDSU) goggles allow the agent to detect and interact with hidden devices.

PID

A Personal Illumination Device (PID) is a visible light source, which allows the agent to search dark areas.

IR GOGGLES

Infrared (IR) goggles allow the agent to detect heat signatures, potentially revealing hidden targets.

NV GOGGLES

Night Vision (NV) goggles amplify dim light and allow the agent to discern targets in the darkness.

WEAPON SELECTION SCREEN



Press and hold the **⇨** button to switch weapons. Each weapon is accessed via a specific 'hard point' and button. Press the relevant button to select the desired weapon. Note that some hard points can contain multiple items. For example pressing the **R** button selects the 'Hand' hard point. Tap the **R** button to select the hand, taser or knife. Small icons next to the hard point indicate if multiple weapons are available.

EQUIPMENT MODIFY SCREEN

This screen allows you to select any unlocked weapons before entering a mission in Mission Mode or Multiplayer Mode. Weapons may be chosen for the following slots: Special, Back, Sidearm, Auxiliary and Grenade.

MULTIPLAYER MODE



Select Multiplayer from the Main Menu and team up or fight against other Agents in intense online combat, via either Infrastructure or Ad Hoc Mode.

INFRASTRUCTURE MODE

NETWORK CONNECTION

After selecting Infrastructure, the Network Connection screen will be displayed. Press the  and  buttons to highlight a previously saved Network Connection and press the  button to connect. If a Network Connection has not been previously saved to Memory Stick Duo™, select New Connection and follow the on-screen instructions to initiate Network Connection.

Before Syphon Filter™ Dark Mirror can be played online, a valid Network Connection must first be created, and before a Network Connection can be established, you must enter your handle and password and accept the User Agreement. If you do not have a handle or a password, then you will need to visit www.yourgamingname.com to register your own unique network gaming handle and password. For more detailed information on creating a Network Connection, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

GETTING CONNECTED

The 'Select a Server' screen will be displayed. Select a server to access the Sign In screen, then select 'Player Name', use the Virtual Keyboard to enter your name, highlight 'Enter' and press the  button to continue. Select 'Password', use the virtual keyboard to enter a password and then select 'Enter' to continue. Finally, select 'Connect' to access the User Agreement screen.

Remember to write down the password and keep it safe.

Please read the User Agreement and, if you agree to the terms, select 'Accept' to continue. You must agree to the terms of the User Agreement to connect to Syphon Filter™ Dark Mirror. If you experience connection issues, ensure that the WLAN Power Save mode is turned off. This setting can be accessed via the Home Menu, in the 'Settings' column.

USING THE VIRTUAL KEYBOARD

The Virtual Keyboard is displayed whenever you need to enter text, e.g. for character names, passwords or chat.

NOTE: Instructions on using the Virtual Keyboard can be found earlier in this manual.

GETTING CONNECTED

1. From the Main Menu, highlight Multiplayer and press the  button to continue.
2. Select Infrastructure and press the  button to continue to the Network Connection screen.
3. Select a Network Connection. If you don't have a Network Connection, select New Connection and use the Network Settings application.

4. Read the Usage Policy agreement and select 'Accept' if you agree to the terms. You must agree to these terms to connect online.

5. At the Login screen, enter a name and password then select 'Done'.

NOTE: Be sure to write down or remember your password. Lost passwords cannot be retrieved. If you lose your password, create a new player name and password for online play.

6. If the player name you have selected is available, you will be prompted to register that name. Choose 'Yes' and press the **X** button to register that player name. If you receive an incorrect password error, someone has already registered that player name and you must select a new one.

7. At the Online Lobby / Join Game screen, highlight a game from the Games List and press the **X** button to join in.

8. On the Staging Area screen players can communicate with each other. Press the **O** button to text chat with other players. Press the **□** button to switch teams. If you are the host, highlight a game option and press the **L** button or the **R** button to change it.

9. Press the START button to launch the game. Once the host has launched the game, the Setup screen will be accessed. Modify your weapons by pressing the **□** button. Press the START button to select 'Ready'. When enough players have set their status to Ready, the mission will start.

PLAYING THE ONLINE GAME

ONLINE GAME TYPES

The type of each game (along with the level, number of players, and host name) is displayed in the Game List on the Join Game screen.

Objective Mode

Players are split into two teams and have opposing objectives to achieve. Objectives vary depending on the level. The objectives are consistent with the setting and story-specific to the mission on which the level is based.

Deathmatch Modes

The aim is simple: kill or be killed. In Deathmatch it's all about staying alive and trying to defeat enemies before they get you. 'Spawn' sites are placed around the level, as are weapon crates, flak jackets and gadgets. There are three types of deathmatch play: Team Deathmatch, Deathmatch and Rogue Agent.

Team Deathmatch – Players are split into two teams. Each team's goal is to eliminate the other. Points are awarded each time you kill an enemy, while points are deducted for killing a team-mate. The first team to reach the score limit wins.

Deathmatch – Similar to Team Deathmatch, except that you do not have any team-mates. Everyone is a fair target and counts positively toward your score.

Rogue Agent – This game starts with everyone on the same team. Somewhere in the mission is an object that can give a player 'Rogue Agent' powers; effectively giving that player the ability to kill the other players. Each player's goal is to become the Rogue Agent and kill as many of the other players as he can before he is killed. When the agent is killed the first player to obtain the object from the freshly killed Rogue Agent then becomes the Rogue Agent and will be transported to a random location on the map.

ONLINE MAIN MENU SCREENS

Press the **L** button or **R** button to cycle between the Join Game, Host Game, Create Cell/Agency Cell, Buddy List, Community and Options screens.

JOIN GAME SCREEN

Press the **←** or **→** buttons to highlight the Games List or the Players List. Press the **□** button to toggle between the Players List and the Room List. To view a player's profile, highlight a player and press the **X** button. To change rooms, highlight a room and press the **X** button to change. Press the **O** button to chat with other players in the room. To join a game, highlight a game from the Games List and press the **X** button to join it.

HOST GAME SCREEN

Create a game of your own for other players to join. Press the **↑** or **↓** buttons to cycle between the various mission parameters. Press the **←** or **→** buttons to change parameters. Once everything is configured, highlight Host Game and press the **X** button to continue.

AGENCY CELL SCREEN

The Agency Cell screen allows players to form groups and compete as a 'unit' against other Agency Cells. If you not currently a member of an existing cell, you can create a new cell. Create an Agency Cell by entering an Agency Cell Name and Agency Cell Tag. The name needs to be verified as unique (not already taken by another user) before it can be created. If it has already been taken, you will be asked to enter a new name.

Agency Cell Management: From the Agency Cell screen, additional users can be invited to the Cell or removed. Cell matches can be initiated or accepted, a message of the day can be posted and Cell options can be configured.

BUDDY LIST SCREEN

Add other players to your buddy list so you can easily find them online. To add a player to your buddy list, choose the player's name from the Player List on the Join Game screen and press the **X** button, then highlight the 'Invite to Buddy List' option and press the **X** button again to confirm.

COMMUNITY SCREEN

This is your connection to the Syphon Filter™ Dark Mirror Online Community. Check in daily to make sure you have the latest info and updates on the game, including Leaderboards and Rankings, and to use the in-game email feature to keep in touch with your friends.

OPTIONS SCREEN

Adjust specific game settings and configurations.

PLAYER PROFILE SCREEN

If you select a player's name and press the **X** button, the Player Profile screen is displayed, showing the personnel record for the selected player. You can view the player's stats, rewards and rankings, invite the player to your Cell or Buddy List, ignore the player, or send the player a private message.

QUICKSTART

Get straight into a game that matches one of your current Filter settings. On the Quickstart screen, a game is listed in each of the four game boxes. To join one of these games, press the **↑**, **↓**, **←** or **→** button associated with that box and then press the **X** button.

NOTE: If the game has filled up by the time you try to join, you will be informed that the game is full and return to a refreshed Quickstart screen. Press the **SELECT** button to access the Quickstart Filters screen.

QUICKSTART FILTERS

Filter settings are modifiable options that can be used to find you the type of game you want to play. You can define up to four custom filters. These filters will be used to filter the 'Join Games' display list.

Game Type – The type of game that you wish to play. Choose from Objective Mode, Team Deathmatch, Deathmatch and Rogue Agent.

Levels – Select which missions to include in this filter setting.

Number of Players – The maximum number of players can be set anywhere between two and eight.

Team Damage – Turning this On will mean you'll have to watch your fire, as your weapons can damage your team-mates and vice versa. Turn it Off if you would rather not worry about checking your fire.

Target Lock – Enable Target Lock to lock-on your opponents (by pressing and holding the **L** button). Disable Target Lock to manually aim weapons.

NOTE: Some missions are not playable in Objective Mode.

AD HOC MODE

Connect to your buddies through Ad Hoc Mode and challenge them to a multiplayer game.

NOTE: To play Syphon Filter™ Dark Mirror via Ad Hoc Mode, you will need at least one opponent with a PSP™ system and their own copy of Syphon Filter™ Dark Mirror.

SETTING UP AD HOC MODE

Before starting an Ad Hoc Mode game, ensure that all players set up their PSP™ systems as instructed below.

1. Specify the same settings for Ad Hoc Mode. Using the PSP™ system's Home Menu all players should select 'Settings', then 'Network Settings', and set 'Ad Hoc Mode' to 'Automatic'. If the 'Automatic' setting does not enable everyone to establish a connection, all players should then select either 'Ch1', 'Ch8', 'Ch11' (i.e. everyone should use the same setting).
2. Set the WLAN switch to 'On'. Slide the WLAN switch to the ON position before play. This switch must be left in the On position whilst playing.
3. Stay close together. While you're playing, the two PSP™ systems should be kept as close together as possible.
4. Select Multiplayer then Ad Hoc to connect to a Wireless Local Area Network (WLAN) and access the Ad Hoc Online Lobby. Highlight a game from the list you want to host or join, then press the **J** button to go to the Staging Area.
5. At the Staging Area screen, players can communicate with each other via text chat using the Virtual Keyboard. To switch teams, press the **□** button. The game host can also press the **L** or **R** buttons to change game options such as Type, Target Lock and Team Damage. When ready, press the **START** button to launch the game.

NOTE: A maximum number of eight players can play using Ad Hoc Mode.

CHARACTER DOSSIERS

LOGAN, GABE – AGENCY HEAD

Gabe's incredible military career started in 1983 in Grenada, where, as a young Lieutenant, he risked his life to rescue a pinned down squad of GIs. Gabe quickly became a highly decorated Special Forces officer and was recruited into the highest ranks of the black box government operation known only as 'the Agency', where he worked cases all over the world. Gabe was instrumental in uncovering the early stages of the Syphon conspiracy, even risking his life to prove that his superiors were involved. Eventually Gabe was placed in command of a new Agency, reporting directly to the President. Gabe is honest and fair, but does not suffer fools. He is close to Lian Xing, his partner of many years, but something in his past prevents him from showing emotions easily. He never has much to say, letting his actions speak for him.

XING, LIAN – IPCA, CHIEF OF OPERATIONS

Lian was born in Kashi, China, into a wealthy and educated family. She was appointed to her first government job when she was only seventeen, and began working for the MSS (Chinese Secret Service), before her twentieth birthday. Lian specialised in martial arts and is a master of Pai-Lum, using both hand-to-hand and throwing knives. She was sent to Afghanistan on assignment in 1987 to investigate Russian involvement in the uprising. She ran into an ambush in Kabul and would have been killed except that a Special Forces Commander, Gabe Logan, stepped in and saved her. Ideological opposites, they became friends and over the course of the next 10 years Gabe convinced Lian to defect and work for the Agency, after convincing her it was a better tool for ensuring world peace. Lian has been Gabe's partner since the earliest days of the Syphon conspiracy, and placed her own life on the line when she was abducted and subjected to medical experiments that made her a carrier for the virus. More than friends, Gabe has risked his life for her more than once.

LIPAN, TERESA – DEPUTY CHIEF OF OPERATIONS

Though Teresa grew up on an impoverished reservation in Arizona, her grandmother taught her that she could do anything she set her mind to. What Teresa wanted to do more than anything, was work in law enforcement. Admitted to college on a scholarship, she graduated from the University of Arizona early, and was recruited into the ATF. In 1994 she was sent to Montana to help investigate a militia operating on Paradise Ridge. She stumbled into a conspiracy involving impostor FBI agents and was almost killed when Gabe Logan saved her life. He later recruited her into the Agency, explaining that they worked to prevent the kind of abuses she had witnessed. Later she was sent to South Africa to investigate the medical work being done by Lawrence Mujari, and they became friends. She refused an order to murder Mujari and steal his work, choosing instead to go into hiding. Her undercover work after Gabe helped fake her death was instrumental in bringing down Vince Hadden, the number two man behind the Syphon Filter conspiracy.

STONEMAN, GARY ('STONE') – AGENCY COMBAT CHIEF

Stone is a hard-edged combat veteran who has seen action in almost every American conflict since Vietnam. He has led units in Libya, Grenada, Panama, Iraq, Somalia, Bosnia and Afghanistan. Stone cultivates his image as an old warhorse because it masks his true identity: a covert CIA assassin. Recognised early on for his extraordinary sniper skills, Stone was hired by the CIA to work as a contract hit man. Using his military persona as his ticket to hot spots all over the world, Stone has been helping 'spooks' fight private wars for over 30 years. Stone met a young Gabe Logan in Grenada, where he helped rescue a platoon of GIs who had become trapped behind enemy lines. Stone likes to act like a country bumpkin, but targets fooled by his gruff exterior usually pay with their lives.

MUJARI, LAWRENCE – ASSISTANT CHIEF OF OPERATIONS

Mujari was first exposed to the Syphon Filter virus in 1984 at the Pugari Gold Mine in Mpumalanga, South Africa, though at the time he had no idea what it was. Fighting against apartheid, Mujari had led a team into the mine to free enslaved workers, only to find them dead of a mysterious illness. Years later, Teresa Lipan was sent to South Africa to find samples of the virus, which Mujari had kept and was using as the basis for medical research. Eventually Teresa would be ordered by the Agency to kill Mujari; she refused, and went into hiding. Mujari was instrumental in curing Lian Xing after the agency had exposed her to the virus so they could use her as a source of serum.

HADDAD, ALIMA – FIELD RESEARCH SPECIALIST

Alima was born in Kuwait but has dual citizenship because her father was a US citizen who worked for an oil company, her mother a Kuwaiti who worked for the US embassy. Alima's parents were killed during the Gulf War so she moved to the US to live with family in Detroit. She is a trained military pilot and has flown dozens of missions, mostly non-combat transport work. After she joined the Agency, Stone became her mentor and friend; almost a father figure. They have bonded in a way that is unique to Stone, who is usually distant, hiding behind a façade of good-old-boy bravado. While currently a pilot, Alima is working on other Agency ratings, hoping to fulfil her ultimate goal of becoming a full field agent.

FRANÇAIS

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées de Syphon Filter™ Dark Mirror. Vérifiez que l'espace sur le Memory Stick Duo™ est suffisant avant de commencer à jouer.

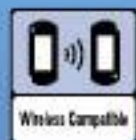
L'espace minimum nécessaire pour sauvegarder Syphon Filter™ Dark Mirror dépend de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré. Voir liste ci-dessous :

32MB – 128MB = 304KB

256MB – 2GB = 384KB

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



INFRASTRUCTURE MODE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENTS

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, →, etc. correspondent, sauf indication contraire, à la fois aux touches directionnelles et au pad analogique.

COMMANDES PAR DÉFAUT



NAVIGATION DANS LES MENUS

Parcourir / modifier

Valider la sélection

Écran précédent / Annuler

Parcourir les menus en ligne

touches directionnelles

toucher X

toucher Δ

toucher [L] / toucher [R]

DÉPLACEMENT DU PERSONNAGE ET ACTIONS

Avancer / reculer et effectuer un pas de côté à gauche / droite

Viser vers le haut

Viser vers le bas

Viser vers la gauche / tourner à gauche

Viser vers la droite / tourner à droite

Viser manuellement

(verrouillage de la cible désactivé)

pad analogique

toucher Δ

toucher X

toucher □

toucher ○

toucher [L] (maintenue enfoncée) + toucher Δ, toucher X, toucher □ ou toucher ○

Verrouiller la cible (la cible activée)	touche L (maintenue enfoncée (verrouillage de + touche R pour tirer)
Tirer / Effectuer une attaque de mêlée	touche R
Sélectionner une arme	touche → (maintenue enfoncée) + touche △ , touche × , touche □ , touche ○ , touche R , touche L
Sélectionner un gadget	touche ← (maintenue enfoncée) + touche △ , touche × , touche □ , touche ○ , touche L , touche R
Recharger	touche ↑ (pression rapide)
S'accroupir (oui / non)	touche ↓ (pression rapide)
Lunettes / jumelles oui / non	touche ← (pression rapide)
Sélectionner le mode de tir (sélection des fléchettes MB-150 équipé)	touche → (pression rapide) ou touche → (maintenue enfoncée) + touche × (pression avec rapide)
Effectuer zoom avant / arrière (avec arme à lunette équipée)	touche L (maintenue enfoncée) + touche ↑ / touche ↓
Interagir avec caisse d'armes	touche ↑ (maintenue enfoncée)
Communiquer avec les autres joueurs (multijoueur)	touche SELECT (sélection) (maintenue enfoncée)
Donner un ordre (solo)	touche SELECT (sélection)
Modifier canal de l'équipe (multijoueur avec fléchette de reconnaissance déployée)	touche SELECT (sélection) (pression rapide)

REMARQUE : ces commandes font référence à la configuration standard (visée libre) par défaut. Vous pouvez modifier la configuration en sélectionnant Commandes dans le menu des options.

DÉMARRAGE

LANCER UNE NOUVELLE PARTIE

La première fois que vous jouez à Syphon Filter™ Dark Mirror, vous devez créer un profil. Entrez votre nom de profil à l'aide du clavier virtuel.

REMARQUE : vous pouvez jouer à Syphon Filter™ Dark Mirror sans Memory Stick Duo™ mais votre progression et vos données ne seront pas sauvegardées.

UTILISER LE CLAVIER VIRTUEL

- Appuyez sur les touches directionnelles pour sélectionner une touche, puis sur la touche **X** pour confirmer et entrer le caractère dans le champ de saisie.
- Appuyez sur la touche **R** pour effectuer un retour arrière / supprimer un caractère.
- Maintenez la touche **L** enfoncée pour écrire en majuscule.
- Appuyez sur la touche **O** pour ajouter un espace au niveau de la position du curseur dans le champ de saisie.
- Appuyez sur la touche **Δ** pour quitter le clavier virtuel sans entrer de données.
- Appuyez sur la touche **□** une fois la saisie terminée pour valider et quitter le clavier virtuel.

CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

Les données de jeu sauvegardées précédemment sont automatiquement chargées lorsque vous lancez Syphon Filter™ Dark Mirror.

MENU PRINCIPAL



Après avoir créé votre profil, appuyez sur la touche **START** (mise en marche) pour accéder au menu principal. Appuyez sur les touches **↑** ou **↓** pour sélectionner une des options suivantes et sur la touche **X** pour confirmer :

Solo
Options
Partage de jeu

Multijoueur
Profils

REMARQUE : les options Solo et Multijoueur sont expliquées en détail plus loin dans ce manuel.

OPTIONS

BASCULES

Appuyez sur la touche **X** pour activer ou désactiver les paramètres suivants :

- Inverser la visée
- Bascule du mode de visée
- Recentrage auto
- Verrouillage de la cible
- Mémorisation du zoom
- Sauvegarde auto

MODIFICATIONS

Appuyez sur les touches **←** ou **→** pour régler les paramètres suivants :

- Vitesse des déplacements haut / bas
- Vitesse des déplacements gauche / droite
- Accélération

AUDIO

Appuyez sur les touches **←** ou **→** pour régler les paramètres suivants :

- Effets sonores
- Voix
- Musique

REMARQUE : vous pouvez également activer / désactiver les sous-titres.

VIDÉO

Appuyez sur les touches **←** ou **→** pour régler le niveau gamma.

COMMANDES

Trois configurations de commandes vous sont proposées :

- Standard (visée libre)
- Avancé (visée libre)
- Classique

REMARQUE : appuyez sur la touche **□** pour réinitialiser les options.

PROFILS

Dans le menu Profils, vous pouvez charger, supprimer ou créer un nouveau profil. Vous pouvez créer et sauvegarder jusqu'à quatre profils différents sur un seul Memory Stick Duo™.

PARTAGE DE JEU

Partagez une démo de Syphon Filter™ Dark Mirror avec d'autres utilisateurs de PSP™. Il n'est pas nécessaire que les autres utilisateurs possèdent Syphon Filter™ Dark Mirror pour accéder à cette fonction. Lorsqu'un autre utilisateur de PSP™ est situé à proximité, le joueur hôte doit sélectionner Partage de jeu dans le menu principal. L'utilisateur de PSP™ «invité» doit sélectionner Partage de jeu dans le menu principal.

REMARQUE : l'interrupteur WLAN doit être en position «On» sur les deux systèmes PSP™ (hôte et invité).

MODE SOLO

MODE ENTRAÎNEMENT

Apprenez des techniques de combat et entraînez-vous avant de vous lancer. Sélectionnez l'une des quatre missions d'entraînement pour vous familiariser avec les commandes de base, le gameplay, les armes et les gadgets. Soyez plus rapide que le chronomètre de la mission pour débloquer des armes spéciales et terminez les quatre missions pour débloquer la mission bonus «Bonne nuit, ma belle».

MODE HISTOIRE



Découvrez le scénario dans son intégralité. Au fur et à mesure que les missions sont terminées, elles peuvent être rejouées en mode Mission.

Le mode Histoire compte trois niveaux de difficulté : facile, normal et difficile. Terminez le mode Histoire en normal ou difficile pour débloquer les missions bonus «Bangkok».

MODE MISSION

En mode Mission, le scénario est divisé en sept épisodes, comprenant chacun plusieurs parties. Rejouez les missions déverrouillées pour obtenir des galons. Testez différents styles de jeu en tentant d'autres approches, découvrez comment tuer en utilisant l'environnement et débloquez des fléchettes supplémentaires à utiliser avec le MB-150, le fusil de sniper de l'Agence. En mode Mission, vous pouvez également débloquer des missions bonus supplémentaires.

Pour accéder à une mission spécifique, sélectionnez l'épisode correspondant et appuyez sur la touche **X** pour afficher les différentes parties qui le composent. Parcourez les parties pour connaître les galons qui y sont associés.

Sélectionnez la partie de votre choix et appuyez sur la touche **X** pour accéder à cette mission. Après le briefing, vous pourrez accéder à l'écran de modification de l'équipement pour sélectionner les armes débloquées à utiliser en mission.

GALON CARRIÈRE

Sélectionnez cette option pour afficher les galons de l'Agence gagnés en mode Mission. L'Agence conserve les statistiques suivantes : tués furtivement, grâce à l'environnement, à un couteau, à des coups à la tête et à des fléchettes. De même, elle prend en compte votre aptitude à terminer les missions. Chaque galon compte quatre rangs, vous permettant de débloquer jusqu'à 24 bonus parmi lesquels des armes, des missions et des compétences.

Quand un rang a été déverrouillé, sélectionnez le galon et appuyez sur la touche **□** pour écouter le message d'un commandant de l'Agence et accéder au rang.

FICHIERS VERROUILLÉS

Chaque épisode comprend plusieurs fichiers verrouillés, parmi lesquels des créations concept, des fichiers audio et des séquences bonus. Pour déverrouiller ces fichiers, trouvez toutes les preuves cachées de l'épisode correspondant.

L'ÉCRAN DE JEU

1. Radar
2. Réticule
3. Armes
4. Affichage tête haute(HUD)



RÉTICULE DE VISÉE

Utilisez le réticule pour viser vos ennemis. Il s'affiche dès que vous êtes

muni d'une arme. Le point au centre du réticule de visée deviendra rouge quand vous aurez un ennemi en vue. Verrouillez votre cible grâce au verrouillage de la cible en maintenant la touche **L** enfoncée. La taille du réticule augmente ou diminue suivant votre position et indique les chances que vous avez d'atteindre votre cible. Plus le réticule est distant, moins vos tirs sont précis. En position immobile et accroupie, le réticule rétrécit et vos tirs sont donc plus précis.

RADAR

Situé en bas à gauche de l'écran, le radar sert à localiser la position de vos ennemis, prospecter l'environnement et définir les objectifs.

- Une flèche grise signale votre position. Vous vous trouverez toujours au centre du radar.
- Vos ennemis sont représentés par des flèches de couleur qui passeront du jaune au rouge suivant leur état d'alerte.
- Des flèches transparentes et clignotantes représentent les objets à acquérir.
- Le nord est indiqué par la lettre N sur le périmètre du radar.

AFFICHAGE TÊTE HAUTE (HUD)

La barre horizontale bleue indique le niveau de vos protections corporelles. En dessous se trouve une barre rouge qui indique votre santé. Si la barre rouge est presque vide, la partie touche à sa fin. L'icône au-dessus des barres protections corporelles/santé indique l'arme et les munitions dont vous êtes équipé. L'icône plus petite en dessous des barres indique le gadget que vous avez sélectionné.

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche **START** (mise en marche) pendant le jeu pour accéder au menu Pause où vous pouvez découvrir des informations essentielles et des renseignements tactiques pour vous aider à réussir votre mission. Appuyez sur les touches **↑** ou **↓** pour sélectionner votre choix et sur la touche **X** pour confirmer.

BRIEFING

Cet écran résume votre mission en cours et vous fournit plus de contexte ainsi que des renseignements et des indices supplémentaires. Souvent rédigé par Logan lui-même, le briefing laisse entrevoir l'état d'esprit de Gabe quand il se démène pour comprendre la Projet Dark Mirror.

INVENTAIRE

Apprenez-en davantage sur l'arsenal d'armes et de gadgets disponible dans votre inventaire. Appuyez sur les touches **L** et **R** pour naviguer dans l'inventaire et **↑** et **↓** pour faire défiler le texte dans la fenêtre.

Si vous avez récupéré des preuves cachées lors d'une précédente mission, elles apparaîtront sur l'écran de l'inventaire pour cette mission. Parcourez les missions pour trouver des dossiers confidentiels, des cadavres dissimulés, des casiers et d'autres indices qui parsèment le projet Dark Mirror. Réunissez toutes les preuves cachées pour ouvrir les fichiers verrouillés de l'épisode.

ÉCRAN SÉLECTION DE GADGETS



Maintenez la touche **←** enfoncée pour changer de gadgets et de lunettes. Chaque gadget est sélectionné en appuyant sur une touche spécifique ; appuyez sur cette touche pour choisir le gadget ou les lunettes désirés. Appuyez rapidement sur la touche **←** pour activer ou désactiver le gadget.

LDE

Les lunettes de détection électronique (LDE) permettent à l'agent de détecter et d'interagir avec des dispositifs cachés.

AIP

L'appareil d'illumination personnel (AIP) est une source lumineuse qui permet à l'agent de traverser et de fouiller des zones sombres.

LUNETTES À INFRAROUGES

Les lunettes à infrarouges permettent à l'agent de détecter des signatures thermiques pouvant révéler des cibles cachées.

JUMELLES VN

Les jumelles de vision nocturne permettent à l'agent de discerner des cibles dans l'obscurité

ÉCRAN SÉLECTION D'ARMES



Maintenez la touche **↔** enfoncée pour changer d'armes. Chaque arme correspond à un étui et à une touche spécifiques. Appuyez sur la touche correspondante pour sélectionner l'arme désirée. Sachez que certains étuis peuvent contenir plusieurs armes. Par exemple, appuyer sur la touche **[R]** sélectionne l'étui "main". Appuyez rapidement sur la touche **[R]** pour sélectionner la main, le taser ou le couteau. De petites icônes près de l'étui vous indiquent si plusieurs armes sont disponibles.

ÉCRAN MODIFICATION D'ÉQUIPEMENT

Cet écran vous permet de choisir n'importe quelle arme déverrouillée avant de commencer une mission dans mode Mission ou le mode Multijoueur. Les armes peuvent être choisies parmi les emplacements suivants : spéciales, retour, armes de poing, auxiliaires et grenades.

MODE MULTIJOUEUR



Sélectionnez Multijoueur à partir du menu principal et faites équipe ou battez-vous seul contre d'autres agents dans un intense combat en ligne, grâce aux modes Infrastructure ou Ad Hoc.

MODE INFRASTRUCTURE

CONNEXION EN RÉSEAU

Après avoir sélectionné Infrastructure, l'écran Connexion réseau s'affichera. Appuyez sur les touches **↑** et **↓** pour sélectionner une connexion en réseau précédemment sauvegardée, puis appuyez sur la touche

X pour vous connecter. Si aucune connexion en réseau n'a été sauvegardée sur un Memory Stick Duo™, sélectionnez Nouvelle connexion et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour mettre en place une connexion en réseau.

Avant de pouvoir jouer en ligne à Syphon Filter™ Dark Mirror, une connexion en réseau valide doit être créée. Avant qu'une connexion en réseau puisse être établie, vous devez entrer votre identifiant et votre mot de passe et accepter l'accord de licence. Si vous ne possédez pas d'identifiant ou de mot de passe, vous aurez besoin de vous rendre sur le site www.yourgamingname.com pour enregistrer l'identifiant et le mot de passe de votre réseau de jeu unique. Pour de plus amples informations sur la création d'une connexion en réseau, veuillez vous reporter au manuel d'utilisation du système PSP™.

SE CONNECTER

L'écran Sélectionner un serveur s'affichera. Choisissez un serveur pour accéder à l'écran Connexion, puis sélectionnez Nom du joueur, utilisez le clavier virtuel pour taper votre nom, surlignez Entrer et appuyez sur la touche X pour continuer. Sélectionnez Mot de passe, utilisez le clavier virtuel pour taper un mot de passe et choisissez Entrer pour continuer. Sélectionnez enfin Connexion pour accéder à l'écran Accord de licence.

N'oubliez pas d'écrire et de garder précieusement votre mot de passe.

Veuillez lire les l'accord de licence et si vous acceptez ces conditions, sélectionnez «Accepter» pour continuer. Vous devez accepter l'accord de licence pour pouvoir vous connecter à Syphon Filter™ Dark Mirror. Si vous rencontrez des problèmes de connexion, assurez-vous que le mode Gestion de l'alimentation WLAN est désactivé. Ce réglage peut être fait grâce au menu Accueil, dans la colonne «Paramètres».

UTILISER LE CLAVIER VIRTUEL

Le clavier virtuel s'affiche dès que vous devez taper du texte, c'est-à-dire pour écrire les noms des personnages et les mots de passe ou pour participer au chat.

REMARQUE : pour savoir comment utiliser le clavier virtuel, reportez-vous à la rubrique correspondante de ce manuel.**SE CONNECTER**

1. À partir du menu principal, surlignez Multijoueur et appuyez sur la touche X pour continuer.
2. Sélectionnez Infrastructure et appuyez sur la touche X pour accéder à l'écran Connexion réseau.
3. Sélectionnez une connexion en réseau. Si vous n'avez pas encore de connexion en réseau, sélectionnez Nouvelle Connexion et utilisez l'application Paramètres réseau.
4. Lisez les conditions d'utilisation et sélectionnez Accepter si vous les acceptez. Vous devez vous soumettre à ces conditions si vous souhaitez jouer en ligne.

5. Quand l'écran de connexion s'affiche, tapez un identifiant et un mot de passe, puis sélectionnez Fait.

REMARQUE : gardez précieusement votre mot de passe. Les mots de passe oubliés ne peuvent pas être récupérés. Si vous oubliez votre mot de passe, vous devez créer un nouvel identifiant pour pouvoir jouer en ligne.

6. Si le nom de joueur choisi est disponible, vous serez invité à l'enregistrer. Choisissez Oui et appuyez sur la touche **X** pour enregistrer ce nom de joueur. Si un message vous informe que ce mot de passe est incorrect, cela signifie qu'un autre utilisateur s'en sert déjà et que vous devez en choisir un nouveau.
7. Sur l'écran Salon en ligne / Rejoindre la partie, sélectionnez une partie à partir de la liste des parties et appuyez sur la touche **X** pour entrer.
8. Dans l'écran Zone de transit, les joueurs peuvent communiquer entre eux. Appuyez sur la touche **O** pour pouvoir discuter par écrit avec les autres joueurs. Appuyez sur la touche **□** pour changer d'équipe. Si vous êtes l'hôte, surlignez une option du jeu et appuyez sur la touche **L** ou **R** pour modifier les options du jeu.
9. Appuyez sur la touche START (mise en marche) pour démarrer le jeu. Une fois que l'hôte a lancé la partie, l'écran de configuration s'affiche. Modifiez vos armes en appuyant sur la touche **□**. Appuyez sur la touche START (mise en marche) pour sélectionner Prêt. Quand suffisamment de joueurs affichent le statut Prêt, la mission peut commencer.

JOUER EN LIGNE

TYPES DE JEU EN LIGNE

Le type de chaque partie (niveau, nombre de joueurs et nom de l'hôte) s'affiche dans la liste des parties sur l'écran Rejoindre la partie.

Mode Objectif

Les joueurs forment deux équipes qui ont des objectifs opposés à atteindre. Ces objectifs varient suivant le niveau. Les objectifs respectent les paramètres et sont spécifiques au scénario de la mission qui détermine le niveau.

Modes Match à mort

Le principe est simple : tuer ou être tué. Dans un match à mort, l'enjeu est de rester en vie et tenter d'éliminer vos ennemis avant qu'ils ne vous abattent. Des points de «régénération» sont disséminés dans le niveau, comme les caisses d'armes, les gilets pare-balles ou les gadgets. Il existe trois types de matchs à mort : Match à mort par équipe, Match à mort et Agent dévoyé.

Match à mort par équipe – Les joueurs forment deux équipes. Le but de chaque équipe est d'éliminer l'autre. Des points sont attribués chaque fois que vous tuez un ennemi, alors que des points vous sont retirés quand vous tuez un équipier. La première équipe qui atteint le score limite gagne la partie.

Match à mort – Identique au match à mort par équipe, sauf que vous n'avez aucun équipier. Tout le monde est une cible et vous marquez des points dès que vous en atteignez une.

Agent dévoyé – Au début de la partie, tout le monde est dans la même équipe. À un moment donné, un objet donne à un joueur des pouvoirs d'«agent dévoyé». Ce joueur peut alors tuer les autres joueurs. Le but de chaque joueur est de devenir l'agent dévoyé et d'éliminer le maximum de joueurs avant d'être tué. Quand l'agent dévoyé meurt, le premier joueur à lui prendre l'objet devient l'agent dévoyé. Il se retrouve ensuite dans un lieu au hasard sur la carte.

ÉCRANS DU MENU PRINCIPAL EN LIGNE

Appuyez sur la touche **L** ou **R** pour choisir entre les écrans Rejoindre la partie, Accueillir une partie, Créer une cellule/Cellule de l'Agence, Liste d'amis, Communauté et Options.

ÉCRAN REJOINDRE LA PARTIE

pour sélectionner la liste des parties ou la liste des joueurs. Appuyez sur la touche **□** pour choisir entre la liste des joueurs et la liste des salles. Pour consulter le profil d'un joueur, sélectionnez un joueur et appuyez sur la touche **X**. Pour changer de salle, sélectionnez-en une et appuyez sur la touche **X**. Appuyez sur la touche **O** pour discuter avec les autres joueurs dans la salle. Pour rejoindre une partie, sélectionnez-la dans la liste des parties et appuyez sur la touche **X**.

ÉCRAN ACCUEILLIR UNE PARTIE

Créez votre partie et invitez d'autres joueurs. Appuyez sur la touche **↑** ou **↓** pour faire défiler les différents paramètres de mission. Appuyez sur la touche **←** ou **→** pour modifier ces paramètres. Quand tout est configuré, sélectionnez Accueillir une partie et appuyez sur la touche **X** pour continuer.

ÉCRAN CELLULE DE L'AGENCE

Cet écran vous permet de former des unités et de jouer contre d'autres cellules de l'Agence. Si vous n'appartenez à aucune cellule, vous pouvez en créer une. Pour ce faire, vous devez saisir le nom de votre Agence et son logo. Avant de créer un nom, vous devez être sûr qu'il n'est pas déjà utilisé par un autre joueur. S'il a déjà été choisi, vous devrez en saisir un nouveau.

Gérez votre cellule de l'Agence : dans l'écran Cellule de l'Agence, vous pouvez inviter ou exclure des joueurs de votre cellule. Vous pouvez organiser des matchs entre les cellules ou en accepter, envoyer un message du jour et configurer les options de la cellule.

ÉCRAN LISTE D'AMIS

Ajoutez les autres joueurs sur votre liste d'amis afin de les retrouver facilement en ligne. Pour ajouter un joueur à votre liste, sélectionnez son nom dans la liste des joueurs de l'écran Rejoindre une partie et appuyez sur la touche **X**. Sélectionnez ensuite l'option Inviter à rejoindre la liste d'amis et appuyez à nouveau sur la touche **X** pour confirmer.

ÉCRAN COMMUNAUTÉ

C'est votre lien avec la communauté Syphon Filter™ Dark Mirror en ligne. Consultez cette section tous les jours pour connaître les dernières infos et les mises à jour du jeu, notamment les tableaux des résultats et les grades. Utilisez le système d'e-mails du jeu pour rester en contact avec vos amis.

ÉCRAN OPTIONS

Réglez différents paramètres et configurez la partie.

ÉCRAN DES PROFILS

En sélectionnant le nom d'un joueur et en appuyant sur la touche **X**, vous affichez son profil. Il montre les résultats du joueur en question. Vous pouvez consulter ses statistiques, ses récompenses et ses grades, inviter le joueur dans votre cellule, l'intégrer à votre liste d'amis, l'ignorer ou lui envoyer un message personnel.

DÉMARRAGE RAPIDE

Prenez directement part à une partie qui répond aux paramètres de votre filtre. Dans l'écran de démarrage rapide, une partie apparaît dans chacune des quatre fenêtres rejoindre l'une de ces parties, appuyez sur la touche **↑**, **↓**, **←** ou **→** associée à la fenêtre, puis appuyez sur la touche **X**.

REMARQUE : si la partie est complète quand vous tentez de la rejoindre, vous en serez informé et vous reviendrez à un écran de démarrage rapide rafraîchi. Appuyez sur la touche **SELECT** (sélection) pour accéder à l'écran des filtres de démarrage rapide.

FILTRES DE DÉMARRAGE RAPIDE

Les paramètres du filtre sont des options que vous pouvez modifier pour trouver le type de parties qui vous convient. Vous pouvez créer jusqu'à quatre filtres personnalisés. Ils serviront à filtrer la liste «Rejoindre partie».

Type de partie – Le type de partie que vous voulez rejoindre. Vous avez le choix entre le mode Objectif, le Match à mort par équipe, le Match à mort et le mode Agent dévoyé.

Niveaux – Sélectionnez les missions à inclure dans ce paramètre.

Nombre de joueurs – Le nombre de joueurs doit être compris entre 2 et 8.

Dégâts équipe – En activant cette option, vous devrez viser avec précision car vos tirs pourront blesser vos coéquipiers et vice versa. Désactivez-la si vous n'êtes pas sûr de vous.

Verrouillage de la cible – Activez cette option pour verrouiller vos adversaires (en maintenant la touche **L** enfoncée). Désactivez-la pour viser manuellement.

REMARQUE : certaines missions ne peuvent pas être choisies en mode Objectif.

MODE AD HOC

Connectez-vous à vos amis grâce au mode Ad Hoc et défiez-les dans une partie multijoueur.

REMARQUE : pour jouer à Syphon Filter™ Dark Mirror en mode Ad Hoc, vous devez trouver au moins un partenaire possédant un système PSP™ et une copie du jeu Syphon Filter™ Dark Mirror.

INSTALLATION DU MODE AD HOC

Avant de commencer une partie en mode Ad Hoc, assurez-vous que tous les joueurs ont bien configuré leur système PSP™ de la manière suivante :

1. Choisissez les paramètres de jeu pour le mode Ad Hoc. Dans le menu Home (accueil) du système PSP™, tous les joueurs doivent sélectionner Paramètres, Paramètres réseau, puis régler le mode Ad Hoc sur automatique. Si le paramètre automatique ne permet pas à tous d'établir une connexion, tous les joueurs devront sélectionner C1, C6, C11 au préalable (tous les joueurs doivent utiliser la même configuration).
2. L'interrupteur WLAN doit être en position «On». Activez l'interrupteur WLAN (position «On») avant de commencer à jouer. Cet interrupteur doit rester en position «On» pendant toute la durée du jeu.
3. Ne vous éloignez pas les uns des autres. Les deux systèmes PSP™ doivent rester le plus proche possible pendant la partie.
4. Sélectionnez multijoueur puis Ad Hoc pour vous connecter à un réseau local sans fil (WLAN) et accéder au salon Ad Hoc en ligne. Sélectionnez la partie dont vous voulez être l'hôte ou l'invité dans la liste, puis appuyez sur la touche **X** pour vous rendre dans la Zone de transit.
5. Dans la Zone de transit, les joueurs peuvent communiquer entre eux à l'aide du clavier virtuel. Pour changer d'équipe, appuyez sur la touche **□**. L'hôte de la partie peut également appuyer sur la touche **L** ou **R** pour modifier des options comme le Type, le Verrouillage de la cible et les Dégâts équipe. Quand vous êtes prêt, appuyez sur la touche START (mise en marche) pour lancer la partie.

REMARQUE : au maximum huit joueurs peuvent jouer en mode Ad Hoc.

DOSSIERS DES PERSONNAGES

LOGAN, GABE – DIRECTEUR DE L'AGENCE

La carrière militaire de Gabe a commencé en 1983, à Grenade où il a risqué sa vie pour sauver une unité de G.I., alors qu'il n'était qu'un jeune lieutenant. Gabe est rapidement devenu un officier des forces spéciales très décoré et n'a pas tardé à intégrer l'organisation secrète appelée «l'Agence» qui l'a envoyé accomplir des missions dans le monde entier. Gabe a largement contribué à dévoiler la conspiration Syphon Filter, n'hésitant pas à mettre sa vie en péril pour prouver la culpabilité de ses supérieurs. Aujourd'hui, Gabe dirige l'Agence et reçoit ses ordres du Président en personne. Gabe est honnête et droit mais il ne faut pas le sous-estimer. Il est proche de sa coéquipière, Lian Xing, avec qui il travaille depuis des années, mais son expérience passée l'empêche de montrer ses sentiments facilement. Il n'est pas très bavard, mais ses actions parlent d'elles-mêmes.

XING, LIAN – RESPONSABLE DES OPÉRATIONS DE L'IPCA

Lian est née à Kashi, en Chine, dans une famille riche et cultivée. Elle a décroché son premier poste à seulement 17 ans, au sein de l'organisme gouvernemental MSS (les services secrets chinois). Lian est une spécialiste des arts martiaux et maîtrise le Pai-Lum, une technique mêlant combat au corps à corps et lancer de couteau. En 1987, elle est envoyée en mission en Afghanistan pour enquêter sur les agissements de troupes soviétiques. À Kaboul, elle tombe dans une embuscade et seule l'intervention du commandant des forces spéciales, Gabe Logan, lui permet de rester en vie. Bien qu'ayant des idéologies totalement opposées, ils deviennent amis et dans les 10 années qui suivent, Logan convainc Lian de démissionner et de venir travailler pour l'Agence qui constitue à ses yeux un meilleur garant de la paix mondiale. Lian est la partenaire de Gabe depuis les débuts de la conspiration Syphon Filter pendant laquelle elle a été enlevée, soumise à des expériences médicales et contaminée par le virus. Les liens qui unissent Gabe et Lian sont extrêmement forts et Logan a sauvé Lian plusieurs fois au péril de sa vie.

LIPAN, TERESA – RESPONSABLE ADJOINTE DES OPÉRATIONS

Teresa est née dans une réserve pauvre en Arizona, mais sa grand-mère lui a appris qu'avec de la volonté, on pouvait tout faire. Ce que Teresa désirait faire par-dessus tout, c'était travailler pour un organisme de maintien de l'ordre. Ayant obtenu une bourse, elle sortit rapidement diplômée de l'Université de l'Arizona et fut immédiatement recrutée par l'ATF. En 1994, on l'envoie enquêter sur une milice opérant à Paradise Ridge. Là, elle découvre une conspiration impliquant des agents du FBI et elle serait sans doute morte sans l'intervention de Gabe Logan. Plus tard, il la recrute au sein de l'Agence qui lutte justement contre le genre d'abus dont elle a été témoin. Elle est ensuite envoyée en Afrique du Sud pour enquêter sur les recherches médicales de Lawrence Mujari avec qui elle se

lie d'amitié. Elle refuse d'exécuter Mujari et de voler son travail et se voit obligée de se cacher. Gabe l'aide à se faire passer pour morte et ensemble, ils parviennent à prouver la culpabilité de Vince Hadden, le deuxième homme à l'origine de la conspiration Syphon Filter.

STONEMAN, GARY ('STONE') – EXPERT EN COMBAT DE L'AGENCE

Stone est un vétéran rompu au combat qui a pris part à presque tous les conflits américains depuis le Vietnam. Il a dirigé des unités en Libye, à Grenade, à Panamá, en Irak, en Somalie, en Bosnie et en Afghanistan. Stone cultive cette image de vétéran pour masquer sa véritable identité : celle d'un tueur de la CIA infiltré. Très vite repéré pour son incroyable adresse au tir, Stone a été engagé par la CIA en tant que tueur à gages. Fort de son expérience militaire qui lui garantit l'accès à toutes les zones sensibles du globe, Stone entraîne des troupes dans des guerres privées depuis plus de 30 ans. Stone a rencontré le jeune Gabe Logan à Grenade alors qu'il portait secours à un groupe de G.I. pris derrière les lignes ennemies. Stone aime agir comme un rustre, mais ceux qui se fient à cette apparence le paient généralement de leur vie.

MUJARI, LAWRENCE – RESPONSABLE ASSISTANT DES OPÉRATIONS

Mujari a rencontré le virus Syphon Filter pour la première fois en 1984, dans la mine d'or de Pugari, à Mpumalanga, en Afrique du Sud, bien qu'il ignorait de quoi il s'agissait à l'époque. Impliqué dans la lutte anti-apartheid, Mujari avait mené une équipe dans la mine pour libérer des travailleurs réduits en esclavage... Mais il n'avait découvert que des cadavres ayant succombé à une mystérieuse maladie. Des années plus tard, Teresa Lipan fut envoyée en Afrique du Sud pour trouver des échantillons du virus que Mujari avait conservé et qu'il utilisait comme base pour ses recherches médicales. L'Agence ordonna à Teresa d'éliminer Mujari mais elle refusa et dû se cacher. Mujari contribua à guérir Lian Xing, exposée au virus par l'Agence afin de servir de source de sérum.

HADDAD, ALIMA – CHERCHEUSE DE TERRAIN

Née au Koweït, Alima possède la double nationalité car son père était un ressortissant américain travaillant pour une compagnie pétrolière et sa mère une Koweïtienne travaillant pour l'ambassade des États-Unis. Ses parents ont été tués pendant la Guerre du Golfe et elle est partie vivre avec le reste de sa famille à Détroit. C'est une experte du pilotage militaire et elle a volé sur des douzaines de missions, essentiellement des missions de transport hors combat. À son arrivée dans l'Agence, Stone est devenu son mentor, son ami et une véritable figure paternelle. Cette relation n'est pas dans les habitudes de Stone qui joue généralement les vieux loups solitaires. Pilote de formation, Alima accomplit différentes tâches au sein de l'Agence dans le but de devenir un jour un agent de terrain complet.

ITALIANO

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente dati di Syphon Filter™ Dark Mirror precedentemente salvati. Prima di iniziare a giocare assicurati che ci sia sufficiente spazio libero sul Memory Stick Duo™.

La quantità minima di spazio libero necessaria per salvare i dati di Syphon Filter™ Dark Mirror varia a seconda della capacità del Memory Stick Duo™ inserito. Qui di seguito, un elenco delle quantità minime di spazio libero necessarie per Memory Stick Duo™ ufficiali di diverse capacità:

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

Nel presente manuale i simboli ↑, ↓, ← e → sono utilizzati per fare riferimento sia ai tasti direzionali sia alla levetta analogica, se non diversamente specificato.

CONTROLLI PREDEFINITI



CONTROLLI DELLA SCHERMATA MENU

Esplora/ Modifica voce menu

Scegli voce menu selezionata

Schermata precedente / Annulla

Scorri le schermate menu online

tasti direzionali

tasto X

tasto TRIANGLE

tasto [L] / tasto [R]

MOVIMENTO PERSONAGGIO E AZIONI

Muoviti in avanti/indietro e Spostati a sinistra/destra

Mira in su

Mira in giù

Mira a sinistra/Gira a sinistra

Mira a destra/Gira a destra

Puntatore manuale
(Aggancio bersaglio disattivato)

Aggancia bersaglio

levetta analogica

tasto TRIANGLE

tasto X

tasto SQUARE

tasto CIRCLE

tasto [L] (senza rilasciare) più tasto TRIANGLE,
tasto X, tasto SQUARE o tasto CIRCLE

tasto [L] (senza rilasciare) più tasto [R]

(Aggancio bersaglio attivato)

Spara/Attacco corpo a corpo

Selezione arma

Selezione gadget

Ricarica

Accovacciati (attiva)

Attiva/disattiva visori

Selezione modalità fuoco (Selezione dardi
(Selezione dardi con MB-150 equipaggiata)

Zoom avanti/indietro (con arma
di precisione equipaggiata)

Interagisci con cassa di armi

Comunicazione voce (Multiplayer)

Dai un comando (Gioco in singolo)

Interruttore canale squadra
(Multiplayer con dardo-cimice piazzato)

NOTA: questi controlli si riferiscono alla configurazione predefinita "Standard". Puoi modificare la configurazione selezionando "Controlli" dal menu Opzioni.

COME COMINCIARE

COMINCIARE UNA NUOVA PARTITA

La prima volta che giochi a Syphon Filter™ Dark Mirror, dovrai creare un Profilo. Usa la Tastiera virtuale per inserire il nome del tuo Profilo.

NOTA: Puoi giocare a Syphon Filter™ Dark Mirror senza un Memory Stick Duo™, ma i progressi e i dati non saranno salvati.

per sparare)

tasto 

tasto  (senza rilasciare) più tasto , tasto ,
tasto , tasto , tasto , tasto 

tasto  (senza rilasciare) più tasto , tasto ,
tasto , tasto , tasto , tasto 

tasto  (premuto rapidamente)

tasto  (premuto rapidamente)

tasto  button (tap)

tasto  (premuto rapidamente oppure
tasto  (senza rilasciare) più tasto 
(premuto rapidamente)

tasto  (senza rilasciare) più tasto /
tasto 

tasto  (senza rilasciare)

tasto SELECT (senza rilasciare)

tasto SELECT

Tasto SELECT (premuto rapidamente)

USO DELLA TASTIERA VIRTUALE

- Premi i tasti direzionali per evidenziare un tasto, quindi premi il tasto **X** per selezionare il carattere e inserirlo nel campo.
- Premi il tasto **R** per cancellare un carattere.
- Premi il tasto **L** e tienilo premuto per inserire le maiuscole.
- Premi il tasto **O** per inserire uno spazio nel campo testo in corrispondenza della posizione del cursore.
- Premi il tasto **Δ** per chiudere la Tastiera virtuale senza inserire alcun dato.
- Quando hai finito, premi il tasto **□** per inserire il contenuto del campo testo e chiudere la Tastiera virtuale.

CARICAMENTO DI UNA PARTITA SALVATA

I dati di gioco salvati in precedenza saranno caricati automaticamente all'avvio di Syphon Filter™ Dark Mirror.

MENU PRINCIPALE



Dopo aver creato il tuo profilo, premi il tasto **START** per accedere al Menu principale. Premi il tasto **↑** o **↓** per evidenziare una delle seguenti opzioni e premi il tasto **X** per confermare la tua scelta:

Gioco in singolo
Opzioni
Gioco condiviso

Multiplayer
Profili

NOTA: Le opzioni Gioco in singolo e Multiplayer vengono spiegate in dettaglio più avanti nel manuale.

OPZIONI

ATTIVAZIONI

Premi il tasto **X** per attivare o disattivare le seguenti preferenze:

- Inverti puntatore
- Attivazione modalità puntamento
- Centramento automatico puntatore
- Aggancio bersaglio
- Memoria zoom
- Autosalvataggio

REGOLAZIONI

Premi il tasto **←** o **→** per regolare le seguenti preferenze:

- Velocità asse Y
- Velocità asse X
- Accelerazione

AUDIO

Premi il tasto **←** o **→** per regolare le seguenti funzioni:

- Effetti sonori
- Voci
- Musica

NOTA: puoi anche scegliere di attivare o disattivare la funzione Sottotitoli.

VIDEO

Premi il tasto **←** o **→** per regolare il Livello gamma.

CONTROLLI

Scegli una delle tre opzioni di configurazione dei controlli:

- Standard (puntatore libero)
- Avanzato (puntatore libero)
- Classico

NOTA: premi il tasto **□** per ripristinare le impostazioni predefinite.

PROFILI

Usa la schermata Profili per caricare, eliminare o creare un nuovo Profilo. Puoi creare e salvare fino a quattro profili diversi su un unico Memory Stick Duo™.

GIOCO CONDIVISO

Condividi una partita demo di Syphon Filter™ Dark Mirror con altri utenti di PSP™. Gli altri utenti non devono necessariamente possedere una copia di Syphon Filter™ Dark Mirror per utilizzare questa funzione. Quando un altro utente di PSP™ è nelle vicinanze, l'host deve selezionare "Gioco condiviso" dal Menu principale e l'utente PSP™ ricevente deve selezionare "Gioco condiviso" dal menu Home.

NOTA: l'interruttore WLAN dei sistemi PSP™ dell'host e del ricevente deve essere in posizione "On".

MODALITÀ GIOCO IN SINGOLO

MODALITÀ ADDESTRAMENTO

Impara le manovre di combattimento ed esercitati prima di cimentarti sul campo. Scegli fra quattro diverse missioni di addestramento e portale a termine per acquisire familiarità con i controlli di base, con il gioco, le armi e i gadget. Rispetta i timer di missione per sbloccare le armi speciali. Quando avrai completato tutte e quattro le missioni si sbloccherà la missione bonus "Buonanotte, tesoro".

MODALITÀ STORIA



Gioca l'intera partita dall'inizio. Man mano che le missioni vengono completate, vengono sbloccate e potrai rigiocarci nella Modalità Missione.

La Modalità Storia presenta tre livelli di difficoltà: Facile, Normale e Difficile. Completa la Modalità Storia ai livelli di difficoltà Normale o Difficile per sbloccare le missioni bonus "Bangkok".

MODALITÀ MISSIONE

Nella Modalità Missione la storia è divisa in sette episodi, ciascuno dei quali contiene diverse parti. Rigioca le missioni sbloccate per aumentare le tue Valutazioni agenzia. Esplora diversi stili di gioco sperimentando percorsi sotto copertura alternativi e scoprendo le uccisioni ambientali e sblocca altri dardi da utilizzare con il Fucile di precisione MB-150 dell'Agenzia. Nella Modalità Missione puoi anche sbloccare ulteriori missioni e contenuti bonus.

Per selezionare una missione specifica, scegli l'Episodio a cui desideri giocare e premi il tasto **X** per visualizzare le singole parti di quell'Episodio. Esplora le parti per visualizzare le informazioni specifiche sulle valutazioni.

Premi il tasto **X** sulla parte dell'Episodio che ti interessa per selezionare la missione. Riceverai un briefing e potrai quindi accedere alla schermata Modifica equipaggiamento, dove potrai selezionare le armi sbloccate da usare nella missione.

VALUTAZIONE CARRIERA

Seleziona quest'opzione per visualizzare le tue Valutazioni agenzia, che vengono guadagnate giocando in Modalità Missione. L'Agenzia registra le statistiche relative a abilità sotto copertura, ambiente, uso del coltello, uso dei colpi alla testa e dei dardi; inoltre registra anche la tua capacità di portare a termine le missioni. Ciascuna valutazione ha cinque gradi e ti consente di guadagnare fino a 24 elementi bonus, sbloccando armi, missioni e abilità extra.

Una volta sbloccato un nuovo grado di una valutazione, seleziona il distintivo e premi il tasto **□** per ascoltare un messaggio di un Comandante dell'Agenzia e visualizzare il distintivo appena conquistato.

FILE BLOCCATI

Ciascun episodio contiene una serie di File bloccati, tra i quali bozzetti, file audio e video bonus. Per sbloccare questi file devi raccogliere tutte le Prove nascoste dell'Episodio.

LA SCHERMATA DI GIOCO

1. Radar
2. Mirini
3. Armi
4. HUD



MIRINO ARMA

Usa il mirino dell'arma per puntare i nemici. Quando sei armato di pistola appare un reticolo per la mira e quando incontri un nemico il mirino al centro lampeggia di rosso. Per mirare su un nemico usa la funzione Aggancio bersaglio tenendo premuto il tasto **L**; il mirino si allarga o si restringe in base alla tua posizione, indicando la probabilità che il colpo vada a segno. Più ampia è la sezione del mirino e meno preciso sarà il colpo. Da fermo e in posizione accovacciata il mirino si restringe; il colpo sarà quindi più preciso.

RADAR

Utilizza il radar, posizionato in basso a sinistra sullo schermo, per visualizzare la posizione dei nemici, esplorare l'ambiente e localizzare gli obiettivi.

- La tua posizione è rappresentata da una freccia grigia, sempre posizionata al centro del radar.
- I nemici sono rappresentati da frecce colorate che passano dal giallo al rosso a seconda del loro stato di allerta.
- Gli obiettivi sono rappresentati da frecce trasparenti che lampeggiano.
- Il nord è indicato dalla lettera N sul perimetro del radar.

HUD

La barra orizzontale blu indica il livello della tua Armatura. La barra orizzontale rossa al di sotto indica la tua energia vitale. Se la barra rossa si esaurisce, la partita finisce. L'icona sopra le barre Armatura/Energia vitale mostra la tua arma attuale e le munizioni rimanenti, mentre l'icona più piccola sotto le barre indica il gadget selezionato.

MENU PAUSA

Durante il gioco, premi il tasto START per accedere al Menu pausa, dove potrai visualizzare notizie e informazioni segrete essenziali per poter completare la missione. Premi i tasti  o  per evidenziare una selezione e premi il tasto  per confermare la tua scelta.

BRIEFING

Questa schermata riassume la missione in corso e fornisce ulteriori suggerimenti, indizi e informazioni. Spesso scritto dallo stesso Logan, il briefing ci dà un'idea dei pensieri di Gabe e dei suoi sforzi per comprendere il Progetto Dark Mirror.

INVENTARIO

Esplora nell'inventario il tuo arsenale di armi e gadget. Per navigare nell'inventario premi i tasti  e ; per scorrere il testo nella finestra di visualizzazione premi i tasti  o .

Se in una missione sono state raccolte delle Prove nascoste, esse appariranno nella schermata Inventario di quella missione. Esplora le missioni e trova le cartelle classificate, i corpi nascosti, gli armadietti e gli altri indizi che contribuiscono alla storia di Dark Mirror. Raccogli tutte le Prove nascoste di un Episodio per aprire i suoi File bloccati.

SCHERMATA SELEZIONE GADGET



Premi il tasto  senza rilasciarlo per cambiare i gadget e i visori. Ciascun gadget viene selezionato premendo un tasto specifico: premilo per selezionare il gadget o i visori desiderati. Premi rapidamente il tasto  per attivare o disattivare il gadget.

VISORI EDSU

I visori elettronici EDSU (Electronic Device Sensing Utility) permettono all'agente di rilevare dispositivi nascosti e interagire con essi.

PID

Il dispositivo di illuminazione personale PID (Personal Illumination Device) è una sorgente di luce visibile che permette all'agente di perlustrare aree buie.

VISORI A INFRAROSSI

I visori a infrarossi (IR) permettono all'agente di rilevare fonti di calore che possono segnalare la presenza di bersagli nascosti.

VISORI NOTTURNI

I visori notturni (NV) amplificano l'intensità della luce e permettono all'agente di distinguere bersagli nell'oscurità.

SCHERMATA SELEZIONE ARMA



Per cambiare l'arma, premi il tasto ➡ senza rilasciarlo. È possibile accedere a ciascuna arma attraverso una "fondina" e un tasto specifici. Seleziona l'arma desiderata premendo il rispettivo tasto. Alcune fondine possono contenere più armi. Ad esempio premendo il tasto **R** si seleziona la fondina "Mano". Premi rapidamente il tasto **R** per selezionare la mano, l'EDT o il coltello. Le piccole icone vicino alla fondina indicano se sono disponibili armi multiple.

SCHERMATA DI MODIFICA EQUIPAGGIAMENTO

Questa schermata ti permette di selezionare le armi sbloccate prima di cominciare una missione in Modalità Missione o Multiplayer. Puoi scegliere armi per le seguenti sezioni: Speciale, Indietro, Arma bianca, Ausiliario e Granata.

MODALITÀ MULTIPLAYER



Seleziona Multiplayer dal Menu principale e unisciti ad altri agenti oppure combatti contro di loro in un'intensa battaglia online, attraverso le modalità Infrastruttura or Ad Hoc.

MODALITÀ INFRASTRUTTURA

CONNESSIONE DI RETE

Selezionando Infrastruttura, verrà visualizzata la schermata Connessione di rete. Premi i tasti  e  per evidenziare una Connessione di rete precedentemente salvata, quindi premi il tasto  per connetterti. Se non hai mai salvato una Connessione di rete sul Memory Stick Duo™, seleziona Nuova connessione e segui le istruzioni a schermo per attivare una Connessione di rete.

Prima di poter giocare a Syphon Filter™ Dark Mirror online, occorre creare una Connessione di rete valida. Per farlo, devi prima immettere il tuo nome e la tua password e accettare il Contratto utente. Se non hai un nome e una password, visita il sito www.yourgamingname.com e registra il tuo nome e la tua password personale per giocare in rete. Per ulteriori informazioni sulla creazione di una Connessione di rete, consulta il Manuale d'istruzioni del sistema PSP™.

CONNESSIONE

Sarà visualizzata la schermata "Seleziona un server". Seleziona un server per accedere alla schermata di Registrazione, quindi seleziona il "Nome giocatore", inserisci il tuo nome usando la tastiera virtuale, seleziona "Inserisci" e premi il tasto  per continuare. Seleziona "Password", inserisci una password usando la tastiera virtuale, quindi seleziona "Inserisci" per continuare. Infine, seleziona "Connetti" per accedere alla schermata del Contratto utente.

Ricorda di annotare la password e conservarla in un posto sicuro.

Leggi il Contratto utente e se ne accetti i termini, seleziona "Accetta" per continuare. Per poterti connettere a Syphon Filter™ Dark Mirror devi accettare i termini del Contratto utente. Se dovessi riscontrare problemi di connessione, assicurati che la modalità Risparmio energetico WLAN sia disattivata. Questa impostazione può essere cambiata attraverso il menu Home, nella colonna "Impostazioni".

USO DELLA TASTIERA VIRTUALE

La Tastiera virtuale si visualizza ogni qualvolta avrai la necessità di inserire una stringa di testo, ad esempio nomi di personaggi, password o messaggi di chat.

NOTA: puoi trovare altre informazioni sull'utilizzo della Tastiera virtuale nelle pagine precedenti di questo manuale.

CONNESSIONE

1. Dal Menu principale, seleziona Multiplayer e premi il tasto **X** per continuare.
2. Seleziona Infrastruttura premi il tasto **X** per passare alla schermata Connessione di rete.
3. Seleziona una Connessione di rete. Se non ne hai nessuna, seleziona Nuova connessione e usa l'applicazione Impostazioni di rete.
4. Leggi le Condizioni di utilizzo e, se ne accetti i termini, seleziona "Accetta". Per poterti connettere online devi accettare le condizioni.
5. Nella schermata di Accesso, immetti un nome e una password, quindi seleziona "Fatto".

NOTA: fa' in modo di annotare e ricordare la tua password. Una volta persa, non è possibile recuperarla. Se perdi la password, crea un nuovo nome e inserisci una nuova password per giocare online.

6. Se il nome giocatore da te selezionato è disponibile, sarai invitato a registrarlo. Per farlo, seleziona "Sì" e premi il tasto **X**. Se compare un errore di password significa che qualcuno si è già registrato con quel nome giocatore e quindi ne devi scegliere un altro.
7. Nella schermata Lobby online/Entra in partita, seleziona un gioco dall'elenco partite e premi il tasto **X** per entrare.
8. Nella schermata Area missione, i giocatori possono comunicare l'uno con l'altro. Premi il tasto **O** per scambiare messaggi di testo con altri giocatori. Premi il tasto **□** per cambiare squadra. Se sei l'host, seleziona un'opzione di gioco e premi il tasto **L** o il tasto **R** per cambiare le opzioni di gioco.
9. Premi il tasto START per avviare la partita. Una volta che l'host ha avviato il gioco, sarà possibile accedere alla schermata Impostazione. Modifica le tue armi premendo il tasto **□**. Premi il tasto START per selezionare "Pronto". La missione avrà inizio quando un numero sufficiente di giocatori avrà selezionato Pronto.

GIOCO DELLA PARTITA ONLINE

TIPI DI PARTITA ONLINE

Il tipo di partita (insieme al livello, al numero dei giocatori e del nome dell'host) è visualizzato nell'elenco delle partite della schermata Entra in partita.

Modalità obiettivo

I giocatori sono divisi in due squadre e devono raggiungere obiettivi contrapposti. Questi ultimi dipendono dal livello. Gli obiettivi sono in linea con le impostazioni e con la storia della missione su cui è basato il livello.

Modalità deathmatch

L'obiettivo è semplice: uccidere o essere ucciso. Nella Modalità deathmatch, si tratta solo di restare vivo e cercare di sconfiggere i nemici prima che lo facciano loro. Nel livello sono collocati dei punti "spawn", ad esempio casse di armi, giubbotti antiproiettile e gadget. Ci sono tre tipi di gioco all'ultimo sangue: Deathmatch a squadre, Deathmatch e Agente canaglia.

Deathmatch a squadre – I giocatori sono divisi in due squadre. L'obiettivo di ciascuna squadra è eliminare l'altra. Ogni volta che un nemico viene ucciso vengono assegnati dei punti; ne vengono invece tolti quando viene ucciso un compagno di squadra. Vince la prima squadra che raggiunge il punteggio limite.

Deathmatch – È simile al Deathmatch a squadre, eccetto per il fatto che non avrai compagni di squadra. Chiunque è un bersaglio valido e può far crescere il tuo punteggio.

Agente canaglia – In questo tipo di gioco all'inizio tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra. A un certo punto della missione, però, c'è un oggetto che può dare a un giocatore il potere di "Agente canaglia", dando a quel giocatore la capacità di uccidere gli altri. Lo scopo di ciascun giocatore è divenire l'Agente canaglia e uccidere quanti più giocatori possibile prima di essere ucciso a sua volta. Quando l'agente viene ucciso, il primo giocatore che si impadronisce dell'oggetto dell'Agente canaglia appena ucciso assume il ruolo di Agente canaglia e viene trasportato in un punto a caso della mappa.

SCHERMATE DEL MENU PRINCIPALE ONLINE

Premi il tasto **L** o il tasto **R** per navigare attraverso le schermate Entra in partita, Ospita partita, Crea cellula/Cellula d'agenzia, Elenco amici, Comunità e Opzioni.

SCHERMATA ENTRA IN PARTITA

Premi il tasto **←** o **→** per selezionare l'elenco partite o l'elenco giocatori. Premi il tasto **□** per passare dall'Elenco giocatori all'Elenco stanze. Per visualizzare il profilo di un giocatore, selezionalo e premi il tasto **X**. Per cambiare stanza, seleziona una stanza e premi il tasto **X**. Per chattare con altri giocatori presenti nella stanza premi il tasto **O**. Per entrare in una partita, selezionane una dall'elenco partite e premi il tasto **X** per accedervi.

SCHERMATA OSPITA PARTITA

Crea una partita alla quale potranno partecipare altri giocatori. Premi il tasto **↑** o **↓** per esplorare i vari parametri di missione. Premi i tasti **←** o **→** per modificare i parametri. Una volta configurato il tutto, seleziona Ospita partita e premi il tasto **X** per continuare.

SCHERMATA CELLULA D'AGENZIA

La Cellula d'agenzia permette ai giocatori di formare delle "unità" e giocare contro altre Cellule d'agenzia. Se non sei già membro di una cellula, puoi crearne una nuova inserendo un nome di Cellula d'agenzia e il rispettivo tag. Prima di crearla, occorre controllare il nome per verificare che non sia stato scelto da altri utenti. Nel caso sia già stato scelto

da qualcun'altro, dovrai inserire un altro nome.

Gestione della Cellula d'agenzia: dalla schermata Cellula d'agenzia, è possibile invitare altri utenti nella Cellula o eliminarli dalla stesa. Inoltre, è possibile dare inizio o accettare una partita fra Cellule, inviare un messaggio del giorno e configurare le opzioni della Cellula.

SCHERMATA ELENCO AMICI

Aggiungi altri giocatori al tuo elenco amici in modo da poterli reperire facilmente online. Per aggiungere un giocatore al tuo elenco amici scegli il nome del giocatore dall'Elenco amici sulla schermata Entra in partita e premi il tasto **X**, quindi seleziona l'opzione "Invita nell'elenco degli amici" e premi di nuovo il tasto **X** per confermare.

SCHERMATA COMUNITÀ

Questa è la tua porta di accesso alla Comunità online di Syphon Filter™ Dark Mirror. Visitala ogni giorno per accertarti di avere le ultime informazioni e gli ultimi aggiornamenti sul gioco. Classifiche comprese, e usa la funzione email all'interno del gioco per tenerti in contatto con i tuoi amici.

SCHERMATA OPZIONI

Regola le impostazioni e le configurazioni specifiche della partita.

SCHERMATA PROFILO GIOCATORE

Se selezioni il nome di un giocatore e premi il tasto **X**, viene visualizzata la schermata Profilo giocatore, dalla quale puoi controllare il registro personale del giocatore selezionato. Puoi visualizzare le sue statistiche, i suoi premi e la sua posizione in classifica; puoi inoltre invitare il giocatore a far parte della tua Cellula o del tuo Elenco amici; puoi ignorare il giocatore o mandargli un messaggio privato.

AVVIO RAPIDO

Accedi direttamente a una partita che corrisponde alle tue attuali impostazioni di Filtro. Nella schermata Avvio rapido viene elencata una partita in ciascuna delle quattro caselle partita. Per unirti a una di queste, premi il tasto **↑**, **↓**, **←** o **→** corrispondente alla casella prescelta, quindi premi il tasto **X**.

NOTA: se quando tenti di entrare la partita è già al completo, riceverai un avviso e tornerai alla schermata di Avvio rapido aggiornata. Premi il tasto **SELECT** per accedere alla schermata Filtri Avvio rapido.

FILTRI AVVIO RAPIDO

Le impostazioni di filtro sono opzioni modificabili che puoi utilizzare per trovare il tipo di partita che ti interessa. Puoi impostare fino a quattro filtri personalizzati. Questi verranno usati per filtrare l'elenco delle partite in cui entrare.

Tipo partita – Il tipo di partita che ti interessa. Scegli fra Modalità obiettivo, Deathmatch a squadre, Deathmatch e Agente canaglia.

Livelli – Seleziona le missioni da includere nell'impostazione del filtro.

Numero giocatori – È possibile impostare un limite al numero dei giocatori compreso fra due e otto.

Danni squadra – Attivando quest'opzione dovrai fare attenzione ai colpi che sparerei in quanto le tue armi possono danneggiare i tuoi compagni di squadra e viceversa. Disattivala se preferisci non doverti preoccupare dei colpi sparati.

Aggancio bersaglio – Attiva l'Aggancio bersaglio per mirare sugli avversari (premendo il tasto **L** button). Disable Target Lock to manually aim weapons.

NOTA: la Modalità obiettivo non è compatibile con alcune missioni.

MODALITÀ AD HOC

Connettiti con i tuoi amici mediante la Modalità Ad Hoc e sfidali a una partita multiplayer.

NOTA: per giocare a Syphon Filter™ Dark Mirror in Modalità Ad Hoc, hai bisogno di almeno un avversario in possesso di un sistema PSP™ e di una propria copia di Syphon Filter™ Dark Mirror.

IMPOSTAZIONE DELLA MODALITÀ AD HOC

Prima di avviare una partita in modalità Ad hoc, assicurati che tutti i giocatori abbiano configurato il proprio sistema PSP™ come indicato di seguito.

1. Tutti devono avere le medesime impostazioni della Modalità Ad Hoc. Utilizzando il menu Home del sistema PSP™, tutti i giocatori devono selezionare "Impostazioni", quindi "Impostazioni di rete" e devono impostare la "Modalità Ad Hoc" su "Automatico". Se l'impostazione "Automatico" non permette a tutti di stabilire una connessione, tutti i giocatori devono selezionare 'Ch1', 'Ch6' o 'Ch11' (cioè ognuno dovrà avere le stese impostazioni).
2. Imposta l'interruttore WLAN su "On". Sposta l'interruttore WLAN sulla posizione ON prima di giocare. L'interruttore deve rimanere in posizione On durante il gioco.
3. Restate vicini. Durante il gioco, i due sistemi PSP™ devono essere mantenuti il più vicino possibile.
4. Seleziona Multiplayer e poi Ad Hoc per connetterti a una WLAN (Wireless Local Area Network) e accedere alla Lobby online Ad Hoc. Seleziona dall'elenco una partita che vuoi ospitare o in cui vuoi entrare e premi il tasto **X** per accedere all'Area missione.
5. Nella schermata Area missione, i giocatori possono comunicare l'uno con l'altro scambiandosi messaggi di testo con la Tastiera virtuale.

Per cambiare squadra, premi il tasto **□**. L'host della partita può anche premere il tasto **L** o **R** per cambiare le opzioni della partita come ad esempio il Tipo, l'Aggancio bersaglio e il Danno squadra. Quando hai finito, premi il tasto START per avviare la partita.

NOTA: in modalità Ad Hoc può giocare un massimo di otto giocatori.

DOSSIER PERSONAGGI

LOGAN, GABE – CAPO DELL'AGENZIA

L'incredibile carriera militare di Gabe cominciò nel 1983 a Grenada, dove, giovane Tenente, Gabe rischiò la vita per salvare una truppa di terra immobilizzata. In poco tempo Gabe divenne un ufficiale pluridecorato delle Forze speciali e fu ingaggiato tra i più alti ranghi dell'operazione governativa a scatola chiusa nota semplicemente come "l'Agenzia", per la quale trattò casi in tutto il mondo. Gabe contribuì a svelare le prime fasi del complotto Syphon, arrivando a rischiare la vita per dimostrare il coinvolgimento dei propri superiori. Oggi Gabe è al comando di una nuova Agenzia che fa capo direttamente al presidente. Gabe è onesto e giusto ma non sopporta gli stupidi. Lavora a stretto contatto con Lian Xing, sua socia da molti anni, ma qualcosa nel suo passato gli impedisce di mostrare apertamente le proprie emozioni. Non ha mai molto da dire e lascia piuttosto che siano le sue azioni a parlare per lui.

XING, LIAN – COMANDANTE OPERATIVO IPCA

Nata a Kashi, Cina, da una famiglia ricca e colta, Lian ricevette il primo incarico governativo a soli diciassette anni e cominciò a lavorare per l'MSS (i Servizi segreti cinesi) prima del suo ventesimo compleanno. Lian è specializzata in altri marziali ed è maestro di Pai-Lum, una tecnica di combattimento che sfrutta sia il corpo a corpo sia il lancio di coltelli. Fu mandata in missione in Afghanistan nel 1987 per indagare sul coinvolgimento russo nell'insurrezione. Coinvolta in un agguato a Kabul, sarebbe stata uccisa se non fosse stato per l'intervento del Comandante delle Forze Speciali Gabe Logan. Seppur ideologicamente contrapposti, i due divennero amici e nel corso dei 10 anni successivi Gabe spinse Lian a disertare e lavorare per l'Agenzia, convincendola del fatto che fosse lo strumento migliore per garantire la pace mondiale. Lian è socia di Gabe sin dagli inizi del complotto Syphon, quando fu rapita e usata come cavia per esperimenti medici in seguito ai quali diventò portatrice del virus. Legati da più di una semplice amicizia, Gabe ha rischiato più volte la vita per lei.

LIPAN, TERESA – VICECAPO OPERATIVO

Cresciuta nell'indigenza in una riserva dell'Arizona, Teresa imparò da sua nonna che poteva fare qualunque cosa, bastava volerlo veramente. Il suo più grande desiderio era quello di far rispettare la legge. Fu ammessa all'Università dell'Arizona con una borsa di studio e si laureò a tempo di record per poi entrare a far parte dell'ATF. Nel 1994 fu inviata nel Montana per indagare su un corpo paramilitare operativo a Paradise Ridge. Si trovò di fronte a un complotto che vedeva coinvolti dei falsi agenti dell'FBI ed era quasi sul punto di essere uccisa quando Gabe Logan le salvò la vita. In seguito Logan la ingaggiò nell'Agenzia, spiegandole che essa lavorava per impedire che si verificassero gli abusi di cui lei era stata testimone. Fu quindi inviata in Sud Africa per indagare sulle ricerche mediche di Lawrence Mujari, con il quale strinse un'amicizia. Rifiutò di eseguire l'ordine di uccidere Mujari e di rubare il suo lavoro, scegliendo invece di darsi alla macchia. Dopo che Gabe l'aiutò a simulare la propria morte, il suo lavoro segreto contribuì a sconfiggere Vince Hadden, il numero due del complotto Syphon Filter.

STONEMAN, GARY ('STONE') – CAPO DI COMBATTIMENTO DELL'AGENZIA

Stone è un inflessibile veterano che ha vissuto di persona quasi tutti i conflitti americani a partire dal Vietnam. Ha condotto unità in Libia, Grenada, Panama, Iraq, Somalia, Bosnia e Afghanistan. Stone sfrutta la propria immagine di vecchio veterano per mascherare la sua vera identità: in verità è un assassino della CIA sotto mentite spoglie. Distintosi precocemente per le sue straordinarie abilità di cecchino, Stone fu ingaggiato come sicario dalla CIA. Sfruttando la sua identità di militare come lasciapassare in tutti i luoghi più caldi del pianeta, Stone ha consentito agli agenti segreti di combattere le proprie guerre private per oltre 30 anni. Stone incontrò il giovane Gabe Logan a Grenada, dove l'aiutò a salvare la truppa di terra intrappolata dietro le linee nemiche. Stone ama comportarsi come un rozzo contadino, ma i bersagli che vengono ingannati dal suo aspetto rude solitamente pagano con la vita.

MUJARI, LAWRENCE – ASSISTENTE CAPO OPERATIVO

Mujari fu esposto per la prima volta al virus Syphon Filter nel 1984 alla miniera d'oro di Pugari a Mpumalanga, Sud Africa, ma al tempo non aveva idea di cosa si trattasse. Nella sua battaglia contro l'apartheid, Mujari aveva condotto una squadra nella miniera per liberare alcuni lavoratori tenuti in condizioni di schiavitù. Questi, però, furono trovati morti a causa di una misteriosa malattia. Diversi anni più tardi, Teresa Lipan fu inviata in Sud Africa per reperire alcuni campioni del virus, che Mujari aveva conservato e sui quali stava conducendo delle ricerche. Teresa ricevette l'ordine da parte dell'Agenzia di uccidere Mujari; ma si rifiutò di obbedire e si diede alla macchia. Mujari contribuì a curare Lian Xing dopo che l'agenzia l'ebbe esposta al virus per ottenere il siero attraverso di lei.

HADDAD, ALIMA – SPECIALISTA IN RICERCHE SUL CAMPO

Nata in Kuwait, Alima ha doppia cittadinanza: suo padre era un cittadino statunitense che lavorava per una compagnia petrolifera e sua madre era una kuwaitiana che lavorava per l'ambasciata degli Stati Uniti. I genitori di Alima furono uccisi durante la Guerra del Golfo e lei andò a vivere con i suoi parenti americani a Detroit. Pilota di velivoli militari, ha dozzine di missioni alle spalle, principalmente con incarichi di trasporto piuttosto che di combattimento. Quando entrò a far parte dell'Agenzia, Stone divenne suo amico e mentore, quasi una figura paterna. I due hanno stretto un legame nuovo per Stone, solitamente distante dietro la sua maschera di spaccone campanilista del Sud. Sebbene sia ancora un pilota, Alima lavora nell'Agenzia anche con altri compiti, nella speranza di raggiungere il suo fine ultimo: diventare un agente operativo sul campo a tutti gli effetti.

DEUTSCH

DER MEMORY STICK DUO™

Zum Speichern von Spielständen und -einstellungen müssen Sie einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems einlegen. Gespeicherte Spieldaten können Sie von Ihrem eigenen Memory Stick Duo™ sowie jedem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ laden, der Daten von Syphon Filter™ Dark Mirror enthält. Vergewissern Sie sich vor Spielbeginn, dass auf Ihrem Memory Stick Duo™ genug freier Speicherplatz vorhanden ist.

Die Mindestmenge an freiem Speicherplatz, die zum Speichern von Spieldaten zu Syphon Filter™ Dark Mirror erforderlich ist, hängt von der Kapazität des eingelegten Memory Stick Duo™ ab. Die Mindestmengen an freiem Speicherplatz für die verschiedenen Speichergrößen der offiziellen Memory Stick Duo™-Produkte sind:

32MB – 128MB = 304KB

256MB – 2GB = 384KB

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

DIE RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

Sofern nicht anders angegeben verweisen in diesem Handbuch,     usw. auf die Richtung sowohl der Richtungstasten als auch des Analog-Pads.

DIE STANDARD-STEUERUNG



DIE STEUERUNG IN MENÜ-BILDSCHIRMEN

Navigieren / Menüeintrag wechseln

Markierten Menüeintrag auswählen

Bildschirm zurück/Abbrechen

Online-Menübildschirme durchblättern

Richtungstasten

X-Taste

△-Taste

L-Taste / R-Taste

CHARAKTER-BEWEGUNGEN UND -AKTIONEN

Bewegung vor/zurück und seitwärts
links/rechts

Zielen nach oben

Zielen nach unten

Zielen nach links/Nach links drehen

Zielen nach rechts/Nach rechts drehen

Manuelles Zielen (Zielerfassung deaktiviert)

Analog-Pad

△-Taste

X-Taste

□-Taste

○-Taste

L-Taste (halten) plus △-Taste, X-Taste,
□-Taste oder ○-Taste

Zielerfassung (Zielerfassung aktiviert)

-Taste (halten) plus

-Taste (zum Feuern)

Waffe abfeuern/Nahkampfangriff

-Taste

Waffe auswählen

→-Taste (halten) plus -Taste, -Taste, -Taste, -Taste, -Taste, -Taste

Gerät auswählen

←-Taste (halten) plus -Taste, -Taste, -Taste, -Taste, -Taste, -Taste

Nachladen

-Taste (antippen)

Hocke (ein/aus)

-Taste (antippen)

Sichtgerät (ein/aus)

←-Taste (antippen)

Feuermodus wählen
(Pfeilauswahl bei MB-150)

→-Taste (antippen) oder →-Taste (halten)
plus -Taste (antippen)

Heran-/Wegzoomen
(bei Waffen mit Zielfernrohr)

-Taste (halten) plus -Taste / -Taste

Mit Waffenkiste interagieren

-Taste (halten)

Funkverkehr (Mehrspieler-Modus)

SELECT-Taste (halten)

Befehl geben (Einzelspieler-Modus)

SELECT-Taste

Teamkanal wechseln
(Mehrspieler mit Senderpfeil)

SELECT-Taste (antippen)

ANMERKUNG: Diese Angaben beziehen sich auf die anfängliche „Standard (Freies Zielen)“-Konfiguration. Diese Konfiguration können Sie über den Eintrag „Steuerung“ im Optionenmenü verändern.

INBETRIEBNAHME

STARTEN EINES NEUEN SPIELS

Wenn Sie zum ersten Mal Syphon Filter™ Dark Mirror spielen, müssen Sie ein Profil erstellen. Geben Sie über die virtuelle Tastatur Ihren Profilnamen ein.

ANMERKUNG: Sie können Syphon Filter™ Dark Mirror auch ohne Memory Stick Duo™ spielen, aber Ihre Fortschritte und Daten können dann nicht gespeichert werden.

VERWENDUNG DER VIRTUELLEN TASTATUR

- Verwenden Sie die Richtungstasten, um eine Taste zu markieren. Bestätigen Sie dann mit der **X**-Taste das Zeichen, das ins Feld eingegeben werden soll.
- Drücken Sie die **h**-Taste, um das vorangegangene Zeichen zu löschen.
- Drücken und halten Sie die **L**-Taste, um zwischen Groß- und Kleinschreibung umzuschalten.
- Drücken Sie die **O**-Taste, um dem Textfeld an der aktuellen Position des Cursors ein Leerzeichen hinzuzufügen.
- Drücken Sie die **Δ**-Taste, um die virtuelle Tastatur zu schließen, ohne eine Eingabe vorzunehmen.
- Drücken Sie die **□**-Taste, wenn Sie alle gewünschten Eingaben im Textfeld vorgenommen haben, um die virtuelle Tastatur zu schließen.

LADEN EINES SPIELSTANDES

Spieldaten, die Sie abgespeichert haben, werden beim Starten von Syphon Filter™ Dark Mirror automatisch geladen.

DAS HAUPTMENÜ



Drücken Sie nach der Erstellung Ihres Profils die **START**-Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen. Markieren Sie durch Drücken der **↑**- oder **↓**-Taste eine der folgenden Optionen und drücken Sie die **X**-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen:

Einzelspieler
Optionen
Game Sharing

Multiplayer
Profile

ANMERKUNG: Die Optionen „Einzelspieler“ und „Multiplayer“ werden weiter unten in diesem Handbuch ausführlich erklärt.

OPTIONEN

SCHALTER

Drücken Sie die **X**-Taste, um die folgenden Einstellungen zu aktivieren bzw. zu deaktivieren:

- Zielen umkehren
- Zielmodus umschalten
- Autom. Zentrieren
- Zielerfassung
- Zoom speichern
- Autospeichern

REGLER

Drücken Sie die **←**- oder **→**-Taste, um die folgenden Einstellungen anzupassen:

- Pitch-Geschwindigkeit
- Giergeschwindigkeit
- Beschleunigung

AUDIO

Drücken Sie die **←**- oder **→**-Taste, um die folgenden Einstellungen anzupassen:

- Soundeffekte
- Sprachausgabe
- Musik

ANMERKUNG: Außerdem können Sie die Untertitel ein- oder ausschalten.

GRAFIK

Drücken Sie die **←**- oder **→**-Taste, um die Gamma-Stufe anzupassen.

STEUERUNG

Wählen Sie eine von drei verfügbaren Steuerungskonfigurationen:

- Standard (Freies Zielen)
- Fortgeschritten (Freies Zielen)
- Klassisch

ANMERKUNG: Drücken Sie die **□**-Taste, um die Einstellungen wieder auf ihren Standardwert zurückzusetzen.

PROFILE

Im Bildschirm „Profile“ können Sie Profile laden, löschen und neu erstellen. Auf einem Memory Stick Duo™ können bis zu vier verschiedene Profile erstellt und gespeichert werden.

GAME SHARING

Sie können Spieldemos von Syphon Filter™ Dark Mirror mit anderen PSP™-Benutzern teilen. Diese müssen Syphon Filter™ Dark Mirror nicht besitzen, um die Funktion nutzen zu können. Wenn ein anderer PSP™-Benutzer in der Nähe ist, sollte der Host im Hauptmenü die Funktion „Game Sharing“ wählen. Der empfangende PSP™-Anwender muss im Home-Menü „Game Sharing“ auswählen.

ANMERKUNG: Der WLAN-Schalter muss auf den PSP™-Systemen von Host und Empfänger aktiviert sein.

DER EINZELSPIELER-MODUS

DER AUSBILDUNGSMODUS

Hier lernen und üben Sie Kampfbewegungen, bevor Sie in den Einsatz ziehen. Sie haben die Wahl zwischen vier verschiedenen Ausbildungseinsätzen. Schließen Sie sie alle, um sich mit den Grundlagen der Steuerung, des Gameplays sowie der Benutzung der Waffen und Geräte vertraut zu machen. Wenn Sie unter der Zeitvorgabe für eine Trainingsmission bleiben, schalten Sie besondere Waffen frei. Wenn Sie alle vier Missionen schaffen, wird die Bonusmission „Gute Nacht, Schatz“ freigeschaltet.

DER STORY-MODUS



Spiele Sie das gesamte Spiel von Anfang an. Wenn Sie eine Mission erfolgreich abschließen, wird diese zum wiederholten Spielen im Missionsmodus freigeschaltet.

Im Story-Modus gibt es drei Schwierigkeitsgrade: „Leicht“, „Normal“ und „Schwierig“. Wenn Sie den Story-Modus im Schwierigkeitsgrad „Normal“ oder „Schwierig“ abschließen, wird die Bonusmission „Bangkok“ freigeschaltet.

DER MISSIONSMODUS

Im Missionsmodus ist die Geschichte des Story-Modus in sieben Episoden unterteilt, von denen jede mehrere Teile hat. Spielen Sie freigeschaltete Missionen erneut, um Ihre Agentur-Bewertung zu verbessern! Versuchen Sie es mit verschiedenen Herangehensweisen, experimentieren Sie mit unterschiedlichen Schleichwegen, versuchen Sie, sich die Umgebung zu Nutze zu machen, um Ihre Gegner auszuschalten, und schalten Sie zusätzliche Pfeile für das Agentur-Präzisionsgewehr MB-150 frei! Außerdem können Sie im Missionsmodus zusätzliche Bonusmissionen und anderes Material freischalten.

Um eine bestimmte Mission anzuwählen, markieren Sie diese und drücken Sie die **X**-Taste, um sich die einzelnen Teile dieser Mission anzeigen zu lassen. Wenn Sie die Teile markieren, bekommen Sie zusätzliche Informationen zu den einzelnen Bewertungen angezeigt.

Markieren Sie den gewünschten Teil einer Episode und drücken Sie die **X**-Taste, um diesen Teil auszuwählen. Sie erhalten nun Informationen über Ihren Einsatz und können dann im Bildschirm „Ausrüstung verändern“ Waffen, die Sie freigeschaltet haben, auswählen, um sie in dieser Mission zu verwenden.

DER CAREER RATING

Wählen Sie diese Option, um Ihre Agentur-Bewertung anzusehen, die Sie sich im Missionsmodus verdient haben. Die Agentur führt eine Statistik Ihrer Gegnerliquidierungen im Tarnmodus, durch die Umgebung, mit dem Messer, durch Kopfschüsse und mit Pfeilen. Außerdem wird beurteilt, wie oft Sie Einsätze überleben. Jede Bewertung umfasst vier Ränge, sodass Sie insgesamt 24 Boni freischalten können. Dazu gehören Waffen, Missionen und zusätzliche Fähigkeiten.

Haben Sie innerhalb einer Bewertung einen neuen Rang erreicht, können Sie dessen Abzeichen markieren und sich durch Drücken der -Taste die Ansprache eines Agentur-Befehlshabers anhören sowie das Abzeichen ansehen.

GESPERRTE DATEIEN

In jeder Episode gibt es eine bestimmte Zahl von gesperrten Dateien. Diese enthalten z. B. Hintergrundinformationen zum Leveldesign, Audiodateien oder Bonus-Filme. Sammeln Sie alle „verborgenen Beweise“ der Episode, um diese Dateien freizuschalten.

DER SPIELBILDSCHIRM

1. Radar
2. Fadenkreuz
3. Waffen
4. HUD-Anzeige



WAFFEN-FADENKREUZE

Mithilfe der Waffen-Fadenkreuze zielen Sie auf Ihre Gegner. Wenn Sie eine Feuerwaffe tragen, erscheint eine Zielmarke, und das Fadenkreuz in der Mitte blinkt rot, wenn Sie einen Gegner sehen. Erfassen Sie diesen Gegner mit der Zielerfassungsfunktion, indem Sie die **L**-Taste gedrückt halten. Das Fadenkreuz wird sich je nach Ihrer Position ausdehnen oder verkleinern, um die Trefferwahrscheinlichkeit eines eventuellen Schusses anzuzeigen. Je weiter das Fadenkreuz ausgedehnt ist, umso niedriger ist Ihre Trefferchance. Zielen Sie im Stehen oder in der Hocke, so verengt sich das Fadenkreuz, und Ihre Schüsse werden treffsicherer.

DAS RADAR

Benutzen Sie die Radaranzeige links unten im Bild, um die Position von Gegnern zu bestimmen, sich in der Umgebung zu orientieren und Einsatzziele zu finden.

- Ihre eigene Position wird durch einen grauen Pfeil angezeigt, der sich immer in der Radarmitte befindet.
- Gegner werden durch farbige Pfeile angezeigt. Die Farbe ändert sich je nach Aufmerksamkeit des Gegners von gelb nach rot.
- Einsatzziel-Gegenstände werden durch blinkende, durchsichtige Pfeile angezeigt.
- Der Buchstabe N am Rand der Radaranzeige markiert, wo Norden ist.

DIE HUD-ANZEIGE

Der blaue waagrechte Balken zeigt den Zustand Ihrer Panzerung an; der rote waagrechte Balken darunter Ihre Lebensenergie, d. h. Ihren Gesundheitszustand. Ist der rote Balken aufgebraucht, so endet das Spiel. Das Symbol über den Balken für Panzerung und Energie zeigt Ihre aktuelle Waffe und deren verbleibende Munition an. Das kleinere Symbol unter den Balken zeigt an, welchen Gegenstand Sie ausgewählt haben.

DAS PAUSEMENÜ

Drücken Sie während des Spiels die START-Taste, um das Pausemenü aufzurufen. Hier bekommen Sie wichtige Informationen und Daten angezeigt, die Ihnen beim Erfüllen Ihrer Mission helfen. Markieren Sie mit der - oder -Taste einen Eintrag und bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Drücken der -Taste.

EINSATZBESPRECHUNG

In diesem Bildschirm sind alle Daten zur aktuellen Mission zusammengefasst. Außerdem finden Sie hier zusätzliche Tipps, Hinweise und Hintergrundinformationen. Durch diese Einsatzbesprechung, die oft von Gabe Logan selbst übernommen wird, bekommen Sie einen Einblick in seine Versuche, das Projekt „Dark Mirror“ zu verstehen.

DAS INVENTAR

Erfahren Sie mehr über Ihr aktuelles Waffenarsenal und die Gerät in Ihrem Inventar. Blättern Sie durch Drücken der - und -Tasten durch das Inventar und durch Drücken der - bzw. -Taste durch den Text, der im Anzeigefenster erscheint.

Falls Sie im Lauf einer Mission verborgene Beweise gesammelt haben, werden diese während der Mission im Inventar angezeigt. Suchen Sie im Einsatz nach geheimen Akten, verborgenen Leichen, Spinden und anderen Hinweisen, die die Geschichte von „Dark Mirror“ vorantreiben. Sammeln Sie alle verborgenen Beweise einer Episode, um die gesperrten Dateien dieser Episode freizuschalten.

DER GERÄTEAUSWAHL-BILDSCHIRM



Drücken und halten Sie die **←**-Taste, um zwischen einzelnen Geräten bzw. Sichtgeräten zu wechseln. Jedes Gerät wird durch Drücken einer bestimmten Taste ausgewählt. Drücken Sie diese Taste, um das betreffende Gerät oder Sichtgerät auszuwählen. Tippen Sie die **←**-Taste, um das Gerät ein- bzw. auszuschalten.

DIE EDSU-BRILLE

Die Elektrogerät-Detektorbrille („Electronic Device Sensing Utility“, kurz EDSU) ermöglicht es dem Agenten, verborgene Geräte zu entdecken und mit ihnen zu interagieren.

DAS PID

Das PID (Personal Illumination Device) ist eine sichtbare Lichtquelle, mit deren Hilfe der Agent dunkle Bereiche absuchen kann.

DIE IR-BRILLE

Mit der Infrarot (IR)-Brille kann der Agent Wärmemuster und damit potenzielle verborgene Ziele erkennen.

DAS NSG

Das Nachtsichtgerät (NSG) verstärkt schwaches Licht und ermöglicht es dem Agenten, Ziele auch in der Dunkelheit zu erkennen.

DER WAFFENAUSWAHL-BILDSCHIRM



Drücken und halten Sie die ➡-Taste, um zwischen einzelnen Waffen umzuschalten. Jeder Waffe ist ein fester „Ausrüstplatz“ und eine eigene Taste zugeordnet. Drücken Sie die entsprechende Taste, um die gewünschte Waffe auszuwählen. Beachten Sie, dass einige Ausrüstplätze mehrere Gegenstände fassen können. So wählt z. B. das Drücken der **[R]**-Taste den Ausrüstplatz „Hand“ aus. Tippen Sie die **[R]**-Taste an, um die Hand, den EDT oder das Messer auszuwählen. Kleine Symbole neben dem Ausrüstplatz zeigen an, ob verschiedene Waffen verfügbar sind.

DER BILDSCHIRM „AUSRÜSTUNG VERÄNDERN“

In diesem Bildschirm können Sie eventuell freigeschaltete Waffen auswählen, bevor Sie im Missionsmodus oder im Multiplayer-Modus einen Einsatz beginnen. Für die folgenden Plätze können Waffen ausgewählt werden: „Spezial“, „Rücken“, „Handfeuerwaffe“, „Zusatzrüstung“ und „Granate“.

DER MULTIPLAYER-MODUS



Wählen Sie im Hauptmenü Multiplayer und tragen Sie in Zusammenarbeit oder in Konkurrenz mit anderen Agenten intensive Onlinekämpfe über den Infrastruktur- oder Ad-Hoc-Modus aus.

DER INFRASTRUKTUR-MODUS

NETZWERKVERBINDUNG

Wenn Sie Infrastruktur wählen, wird der Bildschirm „Netzwerkverbindung“ angezeigt. Drücken Sie die - bzw. -Taste, um eine zuvor gespeicherte Netzwerk-Verbindung zu markieren, und drücken Sie die -Taste, um die gewählte Verbindung herzustellen. Falls zuvor keine Netzwerk-Verbindung auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert wurde, wählen Sie Neue Verbindung und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um eine Netzwerkverbindung zu initiieren.

Bevor Sie Syphon Filter™ Dark Mirror online spielen können, müssen Sie eine gültige Netzwerkverbindung erstellen. Bevor eine Netzwerkverbindung aufgebaut werden kann, müssen Sie Ihren Namen und Ihr Passwort eingeben und die Endbenutzer-Vereinbarung akzeptieren. Haben Sie keinen Benutzernamen oder kein Passwort, so müssen Sie www.yourgamingname.com besuchen, um Ihren persönlichen Netzwerk-Namen und ein Passwort zu erstellen. Genauere Informationen zum Erstellen einer Netzwerkverbindung entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung Ihres PSP™-Systems.

DER VERBINDUNGSaufbau

Sie bekommen den Bildschirm „Server wählen“ angezeigt. Wählen Sie einen Server aus, um den Anmeldebildschirm aufzurufen, und wählen Sie dann „Spielernamen“ und verwenden Sie die virtuelle Tastatur, um Ihren Namen einzugeben. Markieren Sie nun „Eingabe“ und drücken Sie zum Fortfahren die -Taste. Wählen Sie dann „Passwort“, geben Sie über die virtuelle Tastatur ein Passwort ein und wählen Sie zum Fortfahren „Eingabe“. Wählen Sie zum Abschluss „Verbinden“, um zum Bildschirm mit der Endbenutzer-Vereinbarung zu gelangen.

Vergessen Sie nicht, das Passwort zu notieren und sicher zu verwahren.

Bitte lesen Sie die Endbenutzer-Vereinbarung und wählen Sie, falls Sie den Bedingungen zustimmen, zum Fortfahren die Option „Akzeptieren“. Um Syphon Filter™ Dark Mirror spielen zu können, müssen Sie den Bedingungen zustimmen. Falls es zu Problemen mit der Verbindung kommt, vergewissern Sie sich, dass der WLAN-Energiesparmodus ausgeschaltet ist. Diese Einstellung verändern Sie über das Home-Menü in der Spalte „Einstellungen“.

VERWENDUNG DER VIRTUELLEN TASTATUR

Die virtuelle Tastatur wird immer dann angezeigt, wenn Sie Text eingeben müssen, z. B. zur Eingabe von Charakternamen, Passwörtern oder Chat-Nachrichten.

ANMERKUNG: Eine Anleitung zur Verwendung der virtuellen Tastatur finden Sie weiter oben in diesem Handbuch.

DER VERBINDUNGSaufbau

1. Markieren Sie im Hauptmenü den Eintrag „Multiplayer“ und drücken Sie zur Bestätigung die **X**-Taste.
2. Wählen Sie „Infrastruktur“ und drücken Sie die **X**-Taste, um in den Bildschirm „Netzwerkverbindung“ zu gelangen.
3. Wählen Sie eine Netzwerkverbindung. Falls Sie keine Netzwerkverbindung angezeigt bekommen, wählen Sie „Neue Verbindung“ und verwenden Sie die Anwendung für die „Netzwerk-Erstinstallation“.
4. Lesen Sie die Benutzervereinbarung und wählen Sie „Akzeptieren“, wenn Sie mit den Bedingungen einverstanden sind. Sie müssen der Vereinbarung zustimmen, um eine Verbindung aufzubauen.
5. Geben Sie im Anmeldungsbildschirm einen Namen und ein Passwort ein und wählen Sie dann „Fertig“.

ANMERKUNG: Bitte achten Sie darauf, dass Sie Ihr Passwort nicht vergessen – schreiben Sie es notfalls auf. Vergessene Passwörter können nicht wieder hergestellt werden. Wenn Sie Ihr Passwort vergessen, müssen Sie einen neuen Spielernamen und ein neues Passwort für Online-Spiele erstellen.

6. Ist der Spielname, den Sie gewählt haben, verfügbar, werden Sie aufgefordert, diesen Namen registrieren zu lassen. Wählen Sie „Ja“ und drücken Sie die **X**-Taste, um den Spielnamen zu registrieren. Erhalten Sie eine Fehlermeldung zu einem falschen Passwort, so hat sich bereits jemand mit diesem Spielernamen registriert. Sie müssen sich in diesem Fall für einen anderen Namen entscheiden.
7. Markieren Sie im Bildschirm „Onlinelobby/Spielbeitritt“ ein Spiel aus der Spielliste und drücken Sie die **J**-Taste, um beizutreten.
8. Im Bildschirm zur Einsatzvorbereitung können Spieler miteinander kommunizieren. Drücken Sie die **O**-Taste, um mit anderen Spielern zu chatten. Durch Drücken der **□**-Taste wechseln Sie das Team. Falls Sie der Host sind, können Sie eine Spieloption markieren und sie durch Drücken der **L**- oder **R**-Taste ändern.
9. Drücken Sie die **START**-Taste, um das Spiel zu starten. Hat der Host das Spiel gestartet, so gelangen Sie in den Bildschirm „Setup“. Verändern Sie Ihre Waffen durch Drücken der **□**-Taste. Drücken Sie die **START**-Taste, um die Option „Bereit“ auszuwählen. Haben genügend Spieler den Status „Bereit“ aktiviert, beginnt die Mission.

DAS ONLINE-SPIEL

ONLINE-SPIELTYPEN

In der Spielereihe des Bildschirms „Spiel beitreten“ wird jeder Spieltyp, inklusive Level, Spieleranzahl und Hostname, angezeigt.

Der Einsatzziele-Modus

Die Spieler sind in zwei Teams aufgeteilt und müssen gegensätzliche Einsatzziele erreichen. Diese Einsatzziele hängen vom entsprechenden Level ab. Sie sind an die Umgebung und die Handlung der Mission angepasst, die sich im entsprechenden Level abspielt.

Die Duell-Modi

Das Ziel ist ganz einfach: Töten oder getötet werden. Im Duell-Modus geht es für Sie nur darum, am Leben zu bleiben und die Gegner zu erledigen, bevor diese Sie erwischen. „Erstehungspunkte“ sind ebenso wie Waffenkisten, kugelsichere Westen und Geräte im Level verteilt. Es gibt drei verschiedene Duell-Spieltypen: Team-vs.-Team-Duell, Jeder-für-sich-Duell und Rogue Agent.

Team-vs.-Team-Duell – Die Spieler sind auf zwei Teams verteilt. Jedes Team hat das Ziel, das andere auszulöschen. Sie erhalten Punkte für jeden Gegner, den Sie liquidieren, bekommen aber Punktabzug, wenn Sie ein eigenes Teammitglied töten. Das erste Team, das das Punktelimit erreicht, gewinnt das Spiel.

Jeder-für-sich-Duell – Der Modus entspricht dem Team-vs.-Team-Duell, aber Sie haben keine Teammitglieder an Ihrer Seite. Jeder Teilnehmer gilt als Ziel, und jede Liquidierung trägt zu Ihrem Punktestand bei.

Einzelgängeragent – Bei diesem Spielmodus sind zunächst alle Spieler im gleichen Team. Irgendwo im Level befindet sich ein Gegenstand, der einem Spieler die Fähigkeiten eines Einzelgängeragenten verleiht. Das bedeutet, dass dieser Spieler nun andere Spieler töten kann. Jeder Spieler hat das Ziel, zum Einzelgängeragenten zu werden und so viele andere Spieler wie möglich zu töten, bevor er selbst getötet wird. Wird der Agent getötet, so wird der erste Spieler, der seiner Leiche den Gegenstand wegnimmt, zum neuen Einzelgängeragenten. Er wird an eine zufällig ausgewählte Stelle auf der Karte versetzt.

DIE BILDSCHIRME IM ONLINE-HAUPTMENÜ

Drücken Sie die **[L]**-Taste oder die **[R]**-Taste, um zwischen den Optionen „Spiel beitreten“, „Als Host Spiel leiten“, „Zelle/Agenturzone erstellen“, „Buddyliste“, „Community“ und „Optionen“ hin und her zu blättern.

DER BILDSCHIRM „SPIEL BEITRETEN“

Drücken Sie die -Taste oder die -Taste, um die Spiele- oder die Spielerliste zu markieren. Durch Drücken der -Taste schalten Sie zwischen der Spielerliste und der Raumliste um. Um das Profil eines Spielers anzusehen, markieren Sie diesen Spieler und drücken die -Taste. Um den Raum zu wechseln, markieren Sie den gewünschten Raum und drücken die -Taste, um dorthin zu wechseln. Drücken Sie die -Taste, um mit anderen Spielern im Raum zu chatten. Um einem Spiel beizutreten, markieren Sie es

in der Spielersliste und drücken die -Taste, um den Beitritt zu bestätigen.

DER BILDSCHIRM „ALS HOST SPIEL LEITEN“

Hier erstellen Sie Ihr eigenes Spiel, dem andere Spieler beitreten können.

Drücken Sie die - oder -Taste, um die verschiedenen Missionsparameter auszuwählen. Mit der - oder -Taste verändern Sie die Parameter. Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, markieren Sie „Spiel als Host leiten“ und drücken die -Taste, um fortzufahren.

DER BILDSCHIRM „AGENTURZELLE“

Im Bildschirm „Agenturzone“ können Spieler Gruppen bilden und als Einheit gegen andere Agenturzellen antreten. Falls Sie derzeit kein Mitglied einer bestehenden Zelle sind, können Sie eine neue Zelle gründen. Dazu müssen Sie einen Namen und ein Kürzel für diese neue Agenturzone eingeben. Der Name wird auf seine Einzigartigkeit überprüft (er darf nicht bereits von einem anderen Benutzer reserviert sein), bevor er erstellt wird. Ist der Name bereits vergeben, werden Sie aufgefordert, einen neuen Namen anzugeben.

Die Verwaltung der Agenturzone: Im Bildschirm „Agenturzone“ können weitere Benutzer in die Zelle eingeladen oder aus ihr entfernt werden. Zudem können Sie hier Matches zwischen Zellen anregen oder annehmen, so genannte „Nachrichten des Tages“ ausgeben und die Zellen-Optionen einrichten.

DER BILDSCHIRM „BUDDYLISTE“

Setzen Sie andere Spieler auf Ihre Buddyliste, um sie leichter zu finden, wenn sie online sind. Um einen Spieler auf Ihre Buddyliste zu setzen, wählen Sie seinen Namen in der Spielerliste im Bildschirm „Spiel beitreten“ und drücken die -Taste. Markieren Sie dann die Option „In die Buddyliste einladen“ und drücken Sie zur Bestätigung nochmals die -Taste.

DER „COMMUNITY“-BILDSCHIRM

Dieser Bildschirm ist Ihre Verbindung zur Online-Community von Syphon Filter™ Dark Mirror. Schauen Sie hier täglich vorbei, um sicherzugehen, dass Ihnen die neuesten Infos und Updates zum Spiel nicht entgehen. Dazu zählen die Bestenlisten und Ränge ebenso wie die E-Mail-Funktion des Spiels, über die Sie mit Ihren Freunden in Kontakt bleiben können.

DER „OPTIONEN“-BILDSCHIRM

Hier können Sie bestimmte Spieleinstellungen und -konfigurationen verändern.

DER „SPIELERPROFIL“-BILDSCHIRM

Wenn Sie den Namen eines Spielers auswählen und die X-Taste drücken, wird der Bildschirm „Spielerprofil“ angezeigt. Hier finden Sie die Personalakte des gewählten Spielers. Sie enthält die Daten, Belohnungen und Bewertungen des Spielers. Zudem können Sie ihn hier in Ihre Zelle oder Ihre Buddyliste einladen, ihn zum Ignorieren markieren oder ihm eine Privatschicht schicken.

DER SCHNELLSTART

Mit dieser Funktion steigen Sie direkt in ein Spiel ein, das den Einstellungen Ihrer aktuellen Filter entspricht. Im Schnellstart-Bildschirm wird in jedem der vier Spielefenster ein Spiel angezeigt. Drücken Sie die dem jeweiligen Fenster zugeordnete Taste (↑-, ↓-, ←- oder →-Taste) und bestätigen Sie durch Drücken der X-Taste.

ANMERKUNG: Ist das Spiel zum Zeitpunkt Ihres Beitrittsversuchs bereits voll, werden Sie darüber in Kenntnis gesetzt und in einen aktualisierten Schnellstart-Bildschirm zurück gebracht. Drücken Sie die SELECT-Taste, um den Schnellstart-Filterbildschirm aufzurufen.

DIE SCHNELLSTART-FILTER

Filtereinstellungen sind veränderbare Optionen, mit deren Hilfe Sie die Art von Spielen suchen können, an der Sie teilnehmen möchten. Sie können bis zu vier Spezialfilter anlegen. Anhand dieser Filter wird die Listenanzeige „Spiel beitreten“ erstellt.

Spieltyp – Der Spieltyp, an dem Sie teilnehmen möchten. Wählen Sie zwischen dem Einsatzziele-Modus, Team-vs.-Team-Duell, Jeder-für-sich-Duell und Einzelgängeragent.

Levels – Wählen Sie, welche Missionen von der Filtereinstellung berücksichtigt werden sollen.

Spielerzahl – Die maximale Spielerzahl kann überall zwischen zwei und acht liegen.

Team-Schaden – Wenn Sie diese Option aktivieren, müssen Sie gut aufpassen, wohin Sie schießen – Sie können dann Ihre Teamkameraden verletzen und von ihnen verletzt werden. Ist die Funktion deaktiviert, müssen Sie sich um kontrolliertes Feuer keine Gedanken mehr machen.

Zielerfassung – Aktivieren Sie die Zielerfassung, um Ihre Gegner im Visier zu behalten (durch Drücken und Halten der **L**-Taste). Deaktivieren Sie die Funktion, um Ihre Waffen manuell zu zielen.

ANMERKUNG: Manche Missionen können nicht im Einsatzziele-Modus gespielt werden.

DER AD-HOC-MODUS

Nehmen Sie über den Ad-hoc-Modus Kontakt zu Ihren Buddys auf und fordern Sie sie zu einer Multiplayer-Schlacht!

ANMERKUNG: Um Syphon Filter™ Dark Mirror über den Ad-hoc-Modus spielen zu können, benötigen Sie mindestens einen Gegner mit eigenem PSP™-System und eigener Ausgabe von Syphon Filter™ Dark Mirror.

EINRICHTEN DES AD-HOC-MODUS

Bevor Sie ein Spiel im Ad-hoc-Modus starten, sollten Sie sich vergewissern, dass alle Spieler ihre PSP™-Systeme wie folgt eingerichtet haben:

1. Nehmen Sie die Einstellungen für den Ad-hoc-Modus vor. Über das Home-Menü des PSP™-Systems sollten alle Spieler „Einstellungen“ und dort die „Netzwerk-Einstellungen“ wählen und den „Ad-hoc-Modus“ auf „Automatisch“ stellen. Falls nicht alle mit der Einstellung „Automatisch“ eine Verbindung herstellen können, sollten alle Spieler sich einheitlich für „K 1“, „K 8“, „K 11“ entscheiden (alle Spieler sollten also die gleiche Einstellung verwenden).
2. Aktivieren Sie den WLAN-Schalter. In diese Stellung muss der Schalter vor dem Spiel gebracht werden, und er muss während des Spiels in dieser Stellung verbleiben.
3. Bleiben Sie nah beieinander. Während des Spiels sollten die beiden PSP™-Systeme sich so wenig wie möglich voneinander entfernen.
4. Wählen Sie „Multiplayer“ und dann „Ad-hoc“, um sich in ein „Wireless Local Area Network“ (WLAN) einzuwählen und auf die Ad-hoc-Onlinelobby zuzugreifen. Markieren Sie in der Liste ein Spiel, dem Sie beitreten möchten bzw. das Sie als Host leiten möchten, und drücken Sie dann die **X**-Taste, um zur Einsatzvorbereitung zu gelangen.
5. Im Bildschirm zur Einsatzvorbereitung können Spieler per Chat über die virtuelle Tastatur miteinander kommunizieren. Durch Drücken der **□**-Taste wechseln Sie das Team. Falls Sie der Host sind, können Sie durch Drücken der **L**-oder **R**-Taste eine Spieloption wie z. B. den Spieltyp, die Zielerfassung oder die Funktion „Team-Schaden“ markieren und sie ändern. Wenn Sie bereit sind, drücken Sie die **START**-Taste, um das Spiel zu starten.

ANMERKUNG: Über den Ad-hoc- Modus können maximal acht Teilnehmer gleichzeitig spielen.

PERSONALAKTEN

LOGAN, GABE – AGENTURLEITER

Gabes unglaubliche militärische Laufbahn begann 1983 in Grenada, wo er als junger Lieutenant unter Einsatz seines eigenen Lebens eine Einheit von GIs rettete, die unter gegnerischem Feuer festsaß. Gabe wurde schnell zum hoch dekorierten Offizier der Spezialeinheiten und stieg schnell in die höchsten Ränge der geheimen Regierungsoperation namens „Agentur“ auf. Für sie erledigte er auf der ganzen Welt Aufträge. Gabe war maßgeblich daran beteiligt, dass die Syphon-Verschwörung so früh aufgedeckt wurde. Er riskierte sogar sein eigenes Leben, um zu beweisen, dass seine Vorgesetzten in die Angelegenheit verstrickt waren. Es dauerte nicht lang, bis Gabe selbst die Führung der erneuerten Agentur übernahm – als direkter Untergebener des Präsidenten. Gabe ist ehrlich und gerecht, aber er duldet keine Inkompetenz. Lian Xing, seiner langjährigen Partnerin, steht er sehr nahe, aber eine Erfahrung aus der Vergangenheit hindert ihn daran, seine Gefühle offen zu zeigen. Er redet nicht viel – lieber lässt er Taten für sich sprechen.

XING, LIAN – I.P.C.A., EINSATZLEITERIN

Lian wurde in Kashi (China) als Tochter einer wohlhabenden und gebildeten Familie geboren. Ihre erste Stelle bei der Regierung erhielt sie im Alter von nur 17 Jahren, und noch vor ihrem 21. Geburtstag stand sie in Diensten des chinesischen Geheimdienstes MSS. Sie ist eine Kampfsportspezialistin und Meisterin des Pal-Lum – sie kämpft mit einer Kombination aus Nahkampfgriffen und Wurfmessern. Ein Auftrag im Jahr 1987 führte sie nach Afghanistan, wo sie die Rolle der Russen bei den dortigen Aufständen eruierten sollte. In Kabul fiel sie in einen Hinterhalt, der sie das Leben gekostet hätte – wäre ihr nicht ein gewisser Befehlshaber der Sondereinsatztruppen zu Hilfe gekommen: Gabe Logan rettete damals ihr Leben. Aus ideologischen Gegnern wurden Freunde, und im Lauf der nächsten zehn Jahre überzeugte Gabe Lian davon, überzulaufen und in den Dienst der Agentur zu treten, weil sie dort effektiver für den Weltfrieden arbeiten könne. Lian ist seit den ersten Anfängen der Syphon-Verschwörung Gabes Partnerin. Auch ihr eigenes Leben wurde bedroht, als sie entführt und medizinischen Experimenten unterzogen wurde, in deren Verlauf sie mit dem Virus infiziert wurde. Gabe hat mehr als einmal sein Leben für sie riskiert – die beiden sind mehr als Freunde.

LIPAN, TERESA – STELLVERTRETENDE EINSATZLEITERIN

Die knallharte Teresa wuchs in einem ärmlichen Reservat in Arizona auf, wo ihre Großmutter ihr beibrachte, dass sie alles erreichen kann, wenn sie es wirklich will. Was Teresa mehr als alles auf der Welt wollte, war als Gesetzeshüterin zu arbeiten. Mithilfe eines Stipendiums konnte sie studieren und machte schon rasch ihren Abschluss an der University of Arizona. Sie wurde vom Amt für Alkohol, Tabak, Schusswaffen und Sprengstoffe, einer Behörde des US-Justizministeriums, eingestellt. Ihre Arbeit führte sie 1994 nach Montana, wo sie eine Miliz auskundschaften sollte, die in Paradise Ridge aktiv war. Sie geriet in den Strudel einer Verschwörung angeblicher FBI-Agenten und wäre fast umgekommen, hätte Gabe Logan ihr nicht das Leben gerettet. Später rekrutierte er sie für die Agentur, indem er ihr erklärte, dass Missstände wie die, die sie erlebt hatte, durch diese Einrichtung effektiv verhindert werden könnten. Im Dienst der Agentur wurde Teresa auch nach Südafrika geschickt, um die medizinische Arbeit von Lawrence Mujari zu prüfen. Die beiden wurden Freunde. Sie weigerte sich, Mujari zu töten und seine Forschungsergebnisse zu stehlen – stattdessen tauchte sie unter. Ihre verdeckte Arbeit trug – nachdem Gabe ihr geholfen hatte, ihren eigenen Tod vorzutauschen – maßgeblich dazu bei, den zweiten Mann der Syphon-Verschwörung, Vince Hadden, zur Strecke bringen.

STONEMAN, GARY ('STONE') – AGENTUR-KAMPFEINSATZLEITER

Stone ist ein hartgesottener Kriegsveteran, der seit Vietnam in praktisch jedem Konflikt mit amerikanischer Beteiligung gekämpft hat. Er hat in Libyen, Panama, dem Irak, Somalia, Bosnien und Afghanistan Einheiten angeführt. Stone pflegt sein Image als altes Schlachtrösser, weil es seine wahre Tätigkeit verschleiert: Er ist ein verdeckter CIA-Scharfschütze. Da seine außerordentliche Begabung im Schießen früh erkannt wurde, nahm die CIA Stone als Auftragskiller in ihre Dienste. Seine Rolle als Soldat machte sein Auftauchen in Krisengebieten überall auf der Welt unverdächtig, und Stone hilft den „Spooks“ seit nunmehr dreißig Jahren dabei, ihre Privatfehden auszutragen. Dem jungen Gabe Logan begegnete er in Grenada, wo er ihm half, ein Platoon GIs zu befreien, das hinter den feindlichen Linien festsaß. Stone führt sich gern als ungehobelter Bursche auf – wer ihn aber aufgrund seines grobschlächtigen Auftretens unterschätzt, zahlt meist mit dem Leben dafür.

MUJARI, LAWRENCE – STELLVERTRETENDER EINSATZLEITER

Mujari kam erstmals 1984 in der Pugari-Goldmine in Mpumalanga (Südafrika) mit dem Syphon-Filter-Virus in Kontakt, auch wenn er damals keine Ahnung hatte, worum es sich dabei handelte. Als Widerstandskämpfer gegen die Apartheid hatte Mujari ein Team in die Mine geführt, um Sklavenarbeiter zu befreien. Er fand dort jedoch nur tote Opfer einer mysteriösen Krankheit vor. Jahre später wurde Teresa Lipan nach Südafrika geschickt, um Proben des Virus zu besorgen, die Mujari aufbewahrt hatte und als Grundlage seiner eigenen medizinischen Forschung verwendete. Kurz darauf erhielt Teresa von der Agentur den Befehl, Mujari zu töten – doch sie weigerte sich und tauchte unter. Mujari war maßgeblich daran beteiligt, dass Lian Xing geheilt werden konnte, nachdem die Agentur sie dem Virus ausgesetzt hatte, um sie als Quelle für das Serum zu benutzen.

HADDAD, ALIMA – FELDFORSCHUNGS-SPEZIALISTIN

Alima wurde in Kuwait geboren, hat aber eine doppelte Staatsbürgerschaft, da ihr Vater US-Bürger in Diensten eines Ölkonzerns und ihre Mutter Kuwaiterin sowie Angestellte der US-Botschaft war. Alimas Eltern starben im Golfkrieg, darum kam sie zu einer Familie in Detroit in den USA. Sie ist ausgebildete Kampfpilotin und hat schon dutzende Einsätze geflogen – hauptsächlich Transporteinsätze ohne Kampfgefahr. Seit sie für die Agentur arbeitet, ist Stone ihr zum guten Freund und Mentor, fast sogar zu einer Art Vaterfigur geworden. Sie sind auf eine Art miteinander verbunden, die für Stone einzigartig ist, da er sich normalerweise sehr distanziert gibt und sein kumpelhaftes Draufgängerimage pflegt. Derzeit ist sie zwar Pilotin, aber Alima arbeitet auch an anderen Qualifikationen, um sich irgendwann den Traum zu erfüllen, eine vollwertige Agentin zu werden.

ESPAÑOL

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos de partidas guardadas de Syphon Filter™ Dark Mirror pueden cargarse desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier otro Memory Stick Duo™ que contenga datos previamente guardados. Antes de empezar a jugar, comprueba que hay suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™.

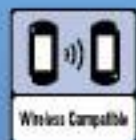
La cantidad mínima de espacio libre necesario para guardar datos de Syphon Filter™ Dark Mirror varía según la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado. A continuación se muestran las cantidades mínimas de espacio libre necesario para diferentes Memory Stick Duo™

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, ↑, ↓, ←, →, etc., denotan la dirección tanto de los botones de dirección como del pad analógico, a no ser que se indique lo contrario.

CONTROLES PREDETERMINADOS



CONTROLES DE LA PANTALLA DE MENÚ

Navegar/Cambiar de elemento del menú

Seleccionar elemento resaltado del menú

Pantalla anterior/Cancelar

Recorrer las pantallas del menú en línea

Botones de dirección

Botón **×**

Botón **△**

Botón **L** / Botón **R**

MOVIMIENTO Y ACCIONES DEL PERSONAJE

Avanzar/retroceder y atacar a la izquierda/derecha

Apuntar hacia arriba

Apuntar hacia abajo

Apuntar a la izquierda/ Ir a la izquierda

Apuntar a la derecha/ Ir a la derecha

Apuntar manualmente

(Fijar objetivo desactivado)

pad analógico

Botón **△**

Botón **×**

Botón **□**

Botón **○**

Botón **L** (mantener pulsado) más botón **△**, botón **×**, botón **□** o botón **○**

Fijar objetivo (Fijar objetivo activado)

Disparar arma/Ataque de refriega

Seleccionar arma

Seleccionar dispositivo

Recargar

Agacharse (cambiar)

Quitar/Poner gafas

Selección de modo de disparo
(selección de dardos con el MB-150)

Acercar/Alejar vista
(con arma telescópica)

Interactuar con caja de armas

Comunicación oral (multijugador)

Dictar orden (un jugador)

Cambiar canal de equipo
(multijugador con dardos de
reconocimiento colocados)

Botón  (mantener pulsado más  para disparar)

Botón 

Botón  (mantener pulsado) más botón , botón , botón , botón , botón , botón 

Botón  (mantener pulsado) más botón , botón , botón , botón , botón , botón 

Botón  (pulsar)

Botón  (pulsar)

Botón  (pulsar)

Botón  (pulsar) o botón  (mantener pulsado) más botón  (pulsar)

Botón  (mantener pulsado) más botón  / 
 button (hold) plus  button /  button

Botón  (mantener pulsado)

Botón SELECT (mantener pulsado)

Botón SELECT

Botón SELECT (pulsar)

NOTA: estos controles remiten a la configuración predeterminada "Estándar (blanco libre)". Puedes cambiar la configuración seleccionando "Controles" en el menú de opciones.

INICIO

INICIO DE UNA NUEVA PARTIDA

La primera vez que juegues a Syphon Filter™ Dark Mirror, tienes que crear un perfil. Utiliza el teclado en pantalla para asignar un nombre a tu perfil.

NOTA: puedes jugar a Syphon Filter™ Dark Mirror sin Memory Stick Duo™, pero no se guardarán las partidas ni los avances.

USO DEL TECLADO EN PANTALLA

- Pulsa los botones de dirección para resaltar una tecla, luego pulsa el botón **X** para seleccionar e introducir la letra en el campo.
- Pulsa el botón **R** para retroceder/borrar una letra.
- Mantén pulsado el botón **L** para cambiar a mayúsculas.
- Pulsa el botón **O** para añadir un espacio al campo de texto en la posición del cursor.
- Pulsa el botón **Δ** para cerrar el teclado en pantalla sin introducir datos.
- Pulsa el botón **□** cuando hayas terminado de modificar el campo de texto y cierra el teclado en pantalla.

CARGA DE UNA PARTIDA GUARDADA

Los datos de partidas guardadas anteriormente se cargarán de manera automática cuando inicies Syphon Filter™ Dark Mirror.

MENÚ PRINCIPAL



Cuando hayas creado el perfil, pulsa el botón **START** para acceder al menú principal. Pulsa los botones **↑** o **↓** para resaltar una de las opciones siguientes y pulsa el botón **X** para confirmar tu selección:

Un jugador
Opciones
Compartir juego

Multijugador
Perfiles

NOTA: las opciones Un jugador y Multijugador se explican con más detalle en este manual.

OPCIONES

CAMBIA

Pulsa el botón  para activar o desactivar las siguientes preferencias:

- Invertir blanco
- Activar modo apuntar
- Centrar retícula
- Fijar objetivo
- Recordatorio de zoom
- Autoguardado

AJUSTA

Pulsa el botón  o  para ajustar las siguientes preferencias:

- Desviación vertical
- Desviación horizontal
- Aceleración

SONIDO

Pulsa el botón  o  para ajustar las siguientes preferencias:

- Efectos de sonido
- Voces del juego
- Música

NOTA: también puedes activar o desactivar la opción Subtítulos.

VÍDEO

Pulsa el botón  o  para ajustar el Nivel de gamma.

CONTROLES

Selecciona una de las tres configuraciones para los controles:

- Estándar (blanco libre)
- Avanzado (blanco libre)
- Clásico

NOTA: pulsa el botón  para restaurar la configuración predeterminada.

PERFILES

Utiliza la pantalla Perfiles para cargar, eliminar o crear un nuevo perfil. Puedes crear y guardar hasta cuatro perfiles individuales en un solo Memory Stick Duo™.

COMPARTIR JUEGO

Comparte una versión demo de Syphon Filter™ Dark Mirror con otros usuarios de PSP™. El resto de usuarios no necesitan tener Syphon Filter™ Dark Mirror para utilizar esta función. Cuando otro usuario de PSP™ está cerca, el anfitrión debe seleccionar "Compartir juego" en el menú principal. El usuario receptor también debe seleccionar en su menú inicial "Compartir juego".

NOTA: el interruptor WLAN tiene que estar activado en los sistemas de ambos usuarios.

MODO UN JUGADOR

MODO ENTRENAMIENTO

Aprende y practica las maniobras de combate antes de entrar en el campo de batalla. Selecciona entre cuatro misiones de entrenamiento diferentes y complétalas con éxito para familiarizarte con los controles básicos, el juego, las armas y los dispositivos. Bate el récord de tiempo en las misiones de entrenamiento para desbloquear armas especiales y completa las cuatro misiones para desbloquear la misión de bonificación "Buenas noches, cariño".

MODO HISTORIA



Juega desde el principio. Cuando completas las misiones, se desbloquean para que puedas volver a jugar en Modo Misión.

En Modo Historia hay tres niveles de dificultad: Fácil, Normal y Difícil. Completa el modo Historia en los niveles de dificultad Normal o Difícil para desbloquear las misiones de bonificación "Bangkok".

MODO MISIÓN

El modo Misión divide la historia en siete episodios y cada uno tiene varias partes. Vuelve a jugar las misiones ya desbloqueadas para mejorar los grados de la Agencia. Prueba los diferentes estilos de juego mientras experimentas con vías alternativas de sigilo, descubres daños medioambientales y desbloqueas más dardos, que podrás utilizar con

el MB-150, el fusil de francotirador de la Agencia. También puedes desbloquear misiones y contenido adicionales en Modo Misión.

Para seleccionar una misión concreta, desplázate al episodio que quieres jugar y pulsa el botón **X** para mostrar las partes de ese episodio. Desplázate por las partes para ver la información sobre los grados particulares.

Pulsa el botón **X** sobre la parte que quieras del episodio para seleccionar esa misión. Recibirás un informe y podrás acceder a la pantalla de cambiar equipo para seleccionar las armas desbloqueadas que quieres utilizar en la misión.

RANGO DE CARRERA

Entra aquí para ver los grados de la Agencia, que se consiguen jugando en el modo Misión. La Agencia lleva el recuento de las estadísticas sobre las víctimas por sigilo, daños medioambientales, arma blanca, disparo en la cabeza y dardo, y también registra tu habilidad para acabar las misiones. Cada grado tiene cuatro rangos que te permiten hasta 24 desbloqueos de bonificación de armas, misiones y habilidades adicionales.

Cuando se desbloquee un nuevo grado de un rango, selecciona la insignia y pulsa el botón **□** para oír un mensaje del Comandante de la agencia y para ver la nueva insignia que has ganado.

ARCHIVOS BLOQUEADOS

Cada episodio contiene ciertos archivos bloqueados que incluyen bocetos, archivos de sonido y películas extra. Para desbloquear estos archivos tienes que recoger todas las pruebas ocultas de ese episodio.

LA PANTALLA DE JUEGO

1. Radar
2. Puntos de mira
3. Armas
4. Pantalla de datos (HUD)



PUNTO DE MIRA

Usa el punto de mira del arma para apuntar a tus enemigos. Se mostrará una retícula cuando estés armado y el punto de mira parpadeará en rojo cuando entres en contacto con un enemigo. Fija a un enemigo usando la función Fijar objetivo que se activa cuando mantienes pulsado el botón **L**. El punto de mira se amplía o contrae según tu posición, indicándote así las probabilidades de que aciertes en el tiro. Cuanto más lejos esté el punto de mira, menos precisos serán tus disparos. Cuando estés detenido y agachado, el punto de mira se contraerá y tus disparos serán más precisos.

RADAR

Se encuentra en la esquina inferior izquierda. Úsalo para ver la posición del enemigo, desplazarte por el entorno y localizar objetivos.

- Tu posición se representa con una flecha gris y siempre estará en el centro del radar.
- Los enemigos se representan con flechas de colores que cambian del amarillo al rojo según su estado de alerta.
- Los objetivos se representan con flechas transparentes parpadeantes.
- La letra N indica el norte en el perímetro del radar.

PANTALLA DE DATOS (HUD)

La barra horizontal azul indica el nivel de blindaje corporal. La barra horizontal roja situada debajo de esta indica el nivel de salud o energía. Si se agota, la partida acabará. El icono situado sobre ambas barras muestra el arma actual y la munición restante. El icono más pequeño que está debajo de las barras indica el dispositivo seleccionado.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón **START** durante la partida para acceder al menú de pausa en el que puedes ver información vital que te ayudará a completar la misión. Pulsa los botones **↑** o **↓** para resaltar una selección y pulsa el botón **X** para confirmar tu elección.

INFORME

Esta pantalla resume la misión y ofrece trucos adicionales, pistas y antecedentes. A menudo, el informe lo escribe el mismo Logan. Ofrece una visión del pensamiento de Gabe mientras intenta comprender el Proyecto Dark Mirror.

INVENTARIO

Comprueba el arsenal de armas y dispositivos del inventario. Pulsa los botones **L** y **R** para desplazarte por el inventario y los botones **↑** o **↓** para desplazarte por el texto en la ventana.

Si has recogido pruebas ocultas en una misión, aparecerán en la pantalla del inventario de esa misión. Explora la misión para encontrar carpetas confidenciales, cuerpos ocultos, taquillas y otras pistas que contribuyan a la historia de Dark Mirror. Recoge todas las pruebas ocultas para abrir los archivos bloqueados del episodio.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE DISPOSITIVOS



Mantén pulsado el botón **↵** para cambiar dispositivos y gafas. Cada dispositivo se selecciona pulsando un botón concreto. Pulsa el botón para seleccionar las gafas o el artilugio que desees. Pulsa el botón **↵** para activar o desactivar el dispositivo.

GAFAS EDSU

Las gafas EDSU (dispositivo electrónico sensor) permiten al agente detectar e interactuar con dispositivos ocultos.

PID

El Dispositivo de iluminación personal (PID) es una fuente visible de luz que permite al agente examinar zonas oscuras.

GAFAS IR

Las gafas contra rayos infrarrojos (IR) permiten al agente detectar señales de calor, lo que puede descubrir objetivos ocultos.

GAFAS VN

Las gafas de visión nocturna (VN) amplifican la luz tenue y permiten al agente distinguir objetivos en la oscuridad.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE ARMA



Mantén pulsado el botón **→** para cambiar de arma. A cada arma se accede a través de un soporte y un botón concreto. Pulsa el botón para seleccionar el arma que desees. Observa que algunos soportes pueden contener varios elementos. Por ejemplo, si pulsas el botón **R** se selecciona el soporte "Mano". Pulsa el botón **R** para seleccionar la mano, el electrocutador o el cuchillo. Los iconos pequeños al lado del soporte indican si están disponibles varias armas.

LA PANTALLA CAMBIAR EQUIPO

En esta pantalla puedes seleccionar las armas desbloqueadas antes de empezar una misión en Modo Misión o en modo Multijugador. Puedes elegir las armas para las siguientes ranuras: especial, atrás, arma de mano, auxiliar y granada.

MODO MULTIJUGADOR



Selecciona Multijugador en el menú principal y únete o lucha contra otros agentes en un intenso combate en línea, a través de los modos Infraestructura o Ad Hoc.

MODO INFRAESTRUCTURA

CONEXIÓN DE RED

Cuando selecciones Infraestructura, aparecerá la pantalla Conexión de red. Pulsa los botones **↑** y **↓** para resaltar una conexión de red ya guardada y pulsa el botón **J** para conectar. Si previamente no se ha guardado ninguna conexión de red en el Memory Stick Duo™, selecciona Nueva conexión y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para iniciar la conexión de red.

Antes de poder jugar en línea a Syphon Filter™ Dark Mirror, tienes que crear una conexión de red válida, y antes de poder establecer una conexión de red tienes que introducir tu código y contraseña y aceptar los términos de la Licencia de usuario. Si no tienes código o contraseña, tendrás que visitar www.yourgamingname.com para registrar tu propio código y contraseña para jugar en línea. Si deseas más información acerca de crear una conexión de red, consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™.

CONECTARSE

Se muestra la pantalla "Seleccionar un servidor". Selecciona un servidor para acceder a la pantalla de registro, luego selecciona "Nombre del jugador", usa el teclado en pantalla para introducir tu nombre, selecciona "Introducir" y pulsa el botón **X** para continuar. Selecciona "Contraseña", usa el teclado en pantalla para introducir una contraseña y luego selecciona "Introducir" para continuar. Por último, selecciona "Conectar" para acceder a la pantalla de la Licencia de usuario.

Recuerda anotar la contraseña y guardarla en un lugar seguro.

Lee la Licencia de usuario y, si estás de acuerdo con las condiciones, selecciona "Aceptar" para continuar. Para poder conectarte a Syphon Filter™ Dark Mirror deberás aceptar el acuerdo de usuario. Si tienes problemas con la conexión, asegúrate de que el modo Ahorro de energía de WLAN está desactivado. Puedes acceder a esta configuración a través del menú inicial, en la columna "Ajustes".

USO DEL TECLADO EN PANTALLA

El teclado en pantalla se muestra cuando es necesario introducir texto, por ejemplo para los nombres de personajes, contraseñas o el chat.

NOTA: puedes encontrar instrucciones sobre el uso del teclado en pantalla en este manual.

CONECTARSE

1. En el menú principal, selecciona Multijugador y pulsa el botón **X** para continuar.
2. Selecciona Infraestructura y pulsa el botón **X** para pasar a la pantalla Conexión de red.
3. Selecciona una conexión de red. Si no tienes conexión de red selecciona Nueva conexión y utiliza la aplicación para configurar la red.

4. Lee el acuerdo de Política de uso y selecciona "Aceptar" si estás de acuerdo con los términos. Tienes que aceptar los términos para conectarte en línea.
5. En la pantalla de registro debes introducir un nombre y una contraseña y luego, seleccionar "Hecho".

NOTA: asegúrate de apuntar tu contraseña. No podrás recuperar las contraseñas perdidas. Si pierdes la contraseña, crea un nuevo nombre de jugador y una nueva contraseña para jugar en línea.

6. Si el nombre de jugador que has seleccionado está disponible, se te pedirá que registres ese nombre. Elige "Sí" y pulsa el botón **X** para registrar el nombre de jugador. Si recibes un mensaje de error sobre la contraseña incorrecta, querrá decir que ese nombre de jugador ya está registrado y debes seleccionar uno nuevo.
7. En la pantalla de Vestíbulo online/Unirse a la partida, selecciona una partida de la lista y pulsa el botón **X** para unirse a ella.
8. En la pantalla Puesto los jugadores se pueden comunicar entre ellos. Pulsa el botón **O** para chatear con otros jugadores. Pulsa el botón **□** para cambiar de equipo. Si eres el anfitrión, selecciona una opción de partida y pulsa los botones **L** y **R** para cambiar las opciones de partida.
9. Pulsa el botón **START** para iniciar la partida. Cuando el anfitrión ha iniciado la partida, la pantalla de configuración queda disponible. Modifica tus armas pulsando el botón **□**. Pulsa el botón **START** para seleccionar "Listo". La misión empezará cuando un número suficiente de jugadores haya configurado su estado como Listo.

DESARROLLO DEL JUEGO EN LÍNEA

TIPOS DE PARTIDAS EN LÍNEA

El tipo de partida, así como el nivel, número de jugadores y nombre del anfitrión, se muestran en la lista de partidas de la pantalla de unirse a la partida.

Modo Objetivo

Los jugadores se dividen en dos equipos y tienen que conseguir objetivos opuestos. Los objetivos varían según el nivel. Los objetivos son coherentes con la configuración y la historia de la misión en la que se basa el nivel.

Modos Duelo a muerte

El objetivo es sencillo: o matas o te matan. En Duelo a muerte se trata de seguir vivo e intentar derrotar a los enemigos antes que ellos te cojan a ti. Encontrarás sitios de "Reaparición" en el nivel, así como cajas de armas, chalecos antibalas y dispositivos. Hay tres tipos de partida en duelo a

muerte: Duelo a muerte por equipos, Duelo a muerte y Agente desleal.

Duelo a muerte por equipos – Los jugadores se dividen en dos equipos. El objetivo de cada equipo es eliminar al otro. Se ganan puntos cada vez que se mata a un enemigo, y se pierden puntos cuando matan a un compañero de equipo. El primer equipo que llegue al límite de puntuación, gana.

Duelo a muerte – Igual que el Duelo a muerte por equipos, salvo porque no tienes compañeros de equipo. Todos son objetivos y cuentan como positivos en tu contador.

Agente desleal – Esta partida empieza con todos en el mismo equipo. En algún lugar de la misión hay un objeto que puede otorgarle a un jugador poder de “Agente desleal”, dándole la habilidad de matar al resto de jugadores. El objetivo de cada jugador es convertirse en Agente desleal y matar a todos los jugadores que pueda antes de que le maten. Cuando matan al agente, el primer jugador que consiga el objeto del Agente desleal recién asesinado se convierte en Agente desleal y será llevado a una ubicación aleatoria en el mapa.

PANTALLAS DEL MENÚ PRINCIPAL EN LÍNEA

Pulsa los botones **L** y **R** para desplazarte por las pantallas Unirse a la partida, Alojar partida, Crear célula/célula de la Agencia, Lista de amigos, Comunidad y Opciones.

PANTALLA UNIRSE A LA PARTIDA

Pulsa el botón **◀** o **▶** para seleccionar la lista de partidas o la lista de jugadores. Pulsa el botón **□** para cambiar de la lista de jugadores a la de las salas. Para ver el perfil de un jugador, selecciónalo y pulsa el botón **X**. Para cambiar de sala, selecciona una sala y pulsa el botón **X**. Pulsa el botón **O** para chatear con otros jugadores de la sala. Para unirse a una partida, selecciónala en la lista y pulsa el botón **X**.

PANTALLA ALOJAR PARTIDA

Crea una partida para que se unan otros jugadores. Pulsa los botones **↑** o **↓** para desplazarte por los diferentes parámetros de la misión. Pulsa los botones **◀** o **▶** para cambiar los parámetros. Cuando hayas configurado todo, selecciona Alojar partida y pulsa el botón **X** button to continue.

PANTALLA CÉLULA DE LA AGENCIA

La pantalla de célula de la Agencia permite a los jugadores formar grupos y competir como una unidad contra otras células de la Agencia. Si actualmente no eres miembro de una célula existente, puedes crear una. Se crea una célula de la Agencia introduciendo un nombre y una identificación. El nombre se tiene que verificar como exclusivo (que no lo esté utilizando otro usuario) antes de crearla. Si ya se está usando, tendrás que introducir otro nombre.

Gestión de la célula de la Agencia: desde la pantalla de célula de la Agencia, puedes invitar a otros

usuarios a la célula o eliminarlos. Las partidas entre células se pueden iniciar o aceptar, se puede publicar un mensaje del día y se pueden configurar las opciones de la célula.

PANTALLA LISTA DE AMIGOS

Añade otros jugadores a tu lista de amigos para poder encontrarlos fácilmente online. Para añadir un jugador a la lista de amigos, selecciona su nombre en la lista de jugadores de la pantalla Unirse a la partida y pulsa el botón **X**, luego selecciona la opción 'Invitar a la lista de amigos' y pulsa el botón **X** otra vez para confirmar.

PANTALLA COMUNIDAD

Es tu conexión con la comunidad online de Syphon Filter™ Dark Mirror. Comprueba a diario si tienes la información más reciente y actualizaciones sobre el juego, incluidas las clasificaciones y las tablas de puntuación, y mantén el contacto con tus amigos a través de la función incorporada de correo electrónico.

PANTALLA OPCIONES

Ajusta la configuración de la partida.

PANTALLA PERFIL DE JUGADOR

Si seleccionas el nombre de un jugador y pulsas el botón **X**, la pantalla del perfil de jugador se muestra, con el registro personal del jugador seleccionado. Puedes ver las estadísticas, las condecoraciones y la clasificación del jugador, invitarle a tu célula o a tu lista de amigos, ignorarlo o enviarle un mensaje privado.

INICIO RÁPIDO

Pasa directamente a la partida que se corresponda con uno de los parámetros de filtro que hayas seleccionado. En la pantalla de inicio rápido, se muestra una partida en cada una de las cuatro casillas de partidas. Para unirse a una de estas partidas, pulsa el botón **↑**, **↓**, **←** o **→** asociado a la casilla y pulsa después el botón **X**.

NOTA: si la partida está completa cuando intentas unirse, se te informará de ello y volverás a una pantalla actualizada de inicio rápido. Pulsa el botón **SELECT** para acceder a la pantalla de filtros de inicio rápido.

FILTROS DE INICIO RÁPIDO

La configuración de los filtros se puede modificar para encontrar el tipo de partida al que quieres jugar. Puedes definir hasta cuatro filtros personalizados. Estos filtros se usarán para hacer una criba en la lista "Unirse a la partida".

Tipo de partida – El tipo de partida que quieres jugar. Puedes elegir entre Modo Objetivo, Duelo a muerte por equipos, Duelo a muerte y Agente desleal.

Niveles – Selecciona las misiones que quieres incluir en este filtro.

Número de jugadores – El máximo se puede establecer entre dos y ocho.

Daños de equipo – Al activarlo deberás tener cuidado con tus disparos, porque tus armas pueden herir a tus compañeros de equipo y viceversa. Si lo desactivas no tendrás que preocuparte por tus disparos.

Fijar objetivo – Habilita Fijar objetivo para bloquear a tus oponentes (manteniendo pulsado el botón **[L]**). Deshabilita esta opción para controlar manualmente las armas.

NOTA: Algunas misiones no están disponibles en el Modo Objetivo.

MODO AD HOC

Conéctate con tus amigos a través del Modo Ad Hoc y rétales a una partida multijugador.

NOTA: para jugar a Syphon Filter™ Dark Mirror en Modo Ad Hoc, necesitas al menos un rival con un sistema PSP™ y su propia copia de Syphon Filter™ Dark Mirror.

CONFIGURACIÓN DEL MODO AD HOC

Antes de empezar una partida en Modo Ad Hoc, asegúrate de que todos los jugadores configuran sus sistemas PSP™ como se indica a continuación.

1. Especifica la misma configuración para el Modo Ad Hoc. En el menú inicial del sistema PSP™ todos los jugadores deben seleccionar "Ajustes", luego "Ajustes de la red", y establecer "Modo Ad Hoc" en "Automático". Si la configuración "Automático" no permite a todos los participantes establecer una conexión, todos deberán seleccionar 'Ch1', 'Ch8', 'Ch11', pero todos la misma configuración.
2. El interruptor WLAN tiene que estar activado. Actívalo antes de empezar a jugar. También debes mantenerlo en esa posición mientras juegas.
3. Manteneos cerca. Cuando estéis jugando, los dos sistemas PSP™ tienen que estar lo más cerca posible.
4. Selecciona Multijugador, luego Ad Hoc para conectar a una red de área local inalámbrica (WLAN) y acceder al vestíbulo online Ad Hoc. Selecciona una partida de la lista que quieras alojar o a la que desees unirte y luego pulsa el botón J para ir al Puesto.
5. En la pantalla Puesto los jugadores pueden comunicarse a través del chat de texto con el teclado en pantalla. Para cambiar de equipo, pulsa el botón **[X]**. El anfitrión de la partida también puede pulsar los botones **[L]** o **[R]** para cambiar opciones de la partida tales como Tipo, Fijar objetivo y

Daños de equipo: Cuando estés listo, pulsa el botón **START** para iniciar la partida.

NOTA: el modo **Ad Hoc** lo pueden usar un máximo de ocho jugadores.

EXPEDIENTES DE LOS PERSONAJES

LOGAN, GABE – JEFE DE LA AGENCIA

La increíble carrera militar de Gabe empezó en 1983 en Grenada, donde, siendo un joven teniente, arriesgó su vida para rescatar a un escuadrón de soldados acorralado. Pronto llegó a ser oficial de las fuerzas especiales con condecoraciones, y acabó por ser reclutado por una de las categorías más elevadas de las agencias secretas gubernamentales, llamada simplemente la Agencia, donde trabaja en casos de todo el mundo. Gabe resultó fundamental para descubrir la conspiración del Syphon en su fase inicial, arriesgando hasta su vida para demostrar que sus superiores estaban involucrados. Al final, Gabe fue enviado al mando de una nueva Agencia que informa directamente al presidente. Gabe es honrado y justo, pero no soporta a los necios. Es gran amigo de Lian Xing, su compañera desde hace años, pero algún acontecimiento ocurrido en el pasado no le permite mostrar sus emociones con facilidad. Nunca tiene mucho que decir, sus actos hablan por él.

XING, LIAN – JEFA DE OPERACIONES DE LA IPCA

Lian nació en Kashi (China), en una familia culta y adinerada. Con tan solo 17 años consiguió su primer trabajo en el gobierno, empezando a trabajar para el MSS (el servicio secreto chino) antes de cumplir los 20. Lian es una especialista en artes marciales y una maestra de Pai Lum, combatiendo cuerpo a cuerpo o lanzando cuchillos. La enviaron a Afganistán en una misión en 1987 para investigar la implicación rusa en el alzamiento. Cayó en una emboscada en Kabul y la habrían matado si un comandante de las fuerzas especiales, Gabe Logan, no hubiese intervenido para salvarla. Con ideologías opuestas, se hicieron amigos y en los 10 años siguientes Gabe convenció a Lian para que trabajase para la agencia, después de demostrarle que era una herramienta mucho mejor para preservar la paz en el mundo. Lian ha sido la compañera de Gabe desde los inicios de la conspiración del Syphon, y ha arriesgado su vida siendo secuestrada y expuesta al virus como portadora después de ciertos experimentos médicos. Más que amigos, Gabe ha arriesgado su vida por ella más de una vez.

LIPAN, TERESA – JEFA ADJUNTA DE OPERACIONES

Teresa creció en una reserva empobrecida de Arizona, donde su abuela le enseñó que podría hacer cualquier cosa que se propusiese. Lo que Teresa más deseaba era trabajar defendiendo la ley. Obtuvo una beca de estudios y pronto se graduó en la Universidad de Arizona y la reclutó la Oficina de alcohol, tabaco, armas de fuego y explosivos. En 1994 la enviaron a Montana como ayuda para investigar una milicia que operaba en Paradise Ridge. Descubrió una conspiración en la que estaban involucrados agentes del FBI impostores y casi la matan, si no es por Gabe Logan, que le salvó la vida. Posteriormente, él la reclutó para la Agencia, con la excusa de que trabajaban para prevenir la clase de abusos de los que ella había sido testigo. Más tarde, la enviaron a Sudáfrica a investigar el

DUTCH

MEMORY STICK DUO™

Om de instellingen en voortgang van het spel op te slaan, moet je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP™-systeem steken. Je kunt opgeslagen spelgegevens vanaf dezelfde Memory Stick Duo™ laden, of vanaf een andere Memory Stick Duo™ waarop je eerder spelgegevens van Syphon Filter™ Dark Mirror hebt opgeslagen. Zorg ervoor dat er voldoende ruimte beschikbaar is op je Memory Stick Duo™ voordat je begint te spelen.

De vrije ruimte die minimaal nodig is om de gegevens van Syphon Filter™ Dark Mirror op te slaan, hangt af van de capaciteit van de Memory Stick Duo™ die je gebruikt. Hieronder is de minimale vrije ruimte weergegeven voor de verschillende capaciteiten van officiële Memory Stick Duo™-producten:

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™-Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

RICHTINGSTOETSEN - BEWEGEN

In deze handleiding worden **↑**, **↓**, **←**, **→** enz. gebruikt om de richting van de twee richtingstoetsen en de analoge joystick aan te duiden, tenzij anders vermeld.

STANDAARDBESTURING



MENUBESTURING

Menunavigatie/Menuonderdeel wijzigen

Geselecteerd menuonderdeel kiezen

Vorig scherm/Annuleren

Door online menuschermen bladeren

richtingstoetsen

X-toets

△-toets

L-toets / R-toets

BEWEGINGEN EN ACTIES VAN DE PERSONAGES

Vooruit of achteruit bewegen en zijdelings naar links of rechts verplaatsen

analoge joystick

Omhoog richten

△-toets

Omlaag richten

×-toets

Naar links richten of draaien

□-toets

Naar rechts richten of draaien

○-toets

Met de hand richten
(automatisch richten uitgeschakeld)

R-toets (vasthouden) plus △-toets, ×-toets, □-toets of ○-toets

Automatisch richten
(automatisch richten ingeschakeld)

R-toets (vasthouden) plus
L-toets om te vuren)

Wapen afvuren/Handgemeen

L-toets

Wapen selecteren

→-toets (vasthouden) plus △-toets, ×-toets, □-toets, ○-toets, **L**-toets, **R**-toets

Gadget kiezen

→-toets (vasthouden) plus △-toets, ×-toets, □-toets, ○-toets, **L**-toets, **R**-toets

Herladen

↑-toets (tikken)

Ineenduiken (in- of uitschakelen)

↓-toets (tikken)

Bril opzetten/afzetten

←-toets (tikken)

Vuurmodus kiezen
(dart kiezen indien uitgerust met MB-150)

→-toets (tikken) of →-toets (vasthouden) plus ×-toets (tikken)

Inzoomen/Uitzoomen
(bij wapen met richtkijker)

R-toets (vasthouden) plus ↑-toets / ↓-toets

Wapenkrat gebruiken

↑-toets (vasthouden)

Gesproken communicatie (meerdere spelers)

SELECT-toets (vasthouden)

Bevel geven (één speler)

SELECT-toets

Teamkanaal wijzigen (spelttype meerdere spelers, met Recon Dart (verkenningssdart) bewapend)

SELECT-toets (tikken)

OPMERKING: deze besturing geldt voor de configuratie 'Standard (free aim)' (standaard - vrij richten). Je kunt de configuratie wijzigen door 'Controls' (besturing) in het menu Options (opties) te kiezen.

AAN DE SLAG

EEN NIEUW SPEL STARTEN

Als je Syphon Filter™ Dark Mirror voor het eerst speelt, moet je een profiel aanmaken. Gebruik het virtuele toetsenbord om je profielnaam in te voeren.

OPMERKING: je kunt Syphon Filter™ Dark Mirror zonder Memory Stick Duo™ spelen, maar dan worden je voortgang en gegevens niet opgeslagen.

HET VIRTUELE TOETSENBORD GEBRUIKEN

- Druk op de richtingstoetsen om een toets te selecteren. Druk dan op de **X**-toets om het teken in het veld in te voeren
- Druk op de **R**-toets om een teken te verwijderen
- Druk op de **L**-toets en houd deze ingedrukt om hoofdletters in te voeren
- Druk op de **O**-toets om een spatie op de huidige cursorpositie te plaatsen
- Druk op de **Δ**-toets om het virtuele toetsenbord af te sluiten zonder tekst in te voeren
- Druk op de **□**-toets als je klaar bent met invoeren. Het virtuele toetsenbord wordt nu afgesloten

EEN OPGESLAGEN SPEL LADEN

Als je Syphon Filter™ Dark Mirror start, worden opgeslagen spelgegevens automatisch geladen.

HOOFTMENU



Nadat je je profiel hebt aangemaakt, druk je op de **START**-toets om naar het hoofdmenu te gaan. Druk op de **↑**- of **↓**-toets om een van de volgende opties te selecteren en druk dan op de **X**-toets om je keuze te bevestigen:

Single Player (één speler)
Multiplayer (meerdere spelers)
Options (opties)
Profiles (profielen)
Game Sharing (spel delen)

OPMERKING: de speltypes Single Player (één speler) en Multiplayer (meerdere spelers) worden verderop in deze handleiding uitgebreid besproken.

OPTIONS (OPTIES)

TOGGLES (SCHAKELLEN)

Druk op de **X**-toets om de volgende voorkeursinstellingen in- of uit te schakelen:

Invert Aim (doel omkeren)
Aim Mode Toggle (richtmodus)
Auto Look Spring (richtkruis automatisch centreren)
Target Lock (automatisch richten)
Zoom Remember (zoom onthouden)
Autosave (automatisch opslaan)

ADJUST (AANPASSEN)

Druk op de **←**- of **→**-toets om de volgende voorkeursinstellingen aan te passen:

Pitch Speed (verticale snelheid)
Yaw Speed (horizontale snelheid)
Acceleration (versnelling)

AUDIO (GELUID)

Druk op de **←**- of **→**-toets om de volgende voorkeursinstellingen aan te passen:

Sound Effects (geluidseffecten)
Game Voices (stemmen)
MUSIC (MUZIEK)

OPMERKING: het is ook mogelijk om de Subtitles (ondertiteling) in of uit te schakelen.

VIDEO (BEELD)

Druk op de ←- of →-toets om het Gamma Level (gamma-niveau) aan te passen.

CONTROLS (BESTURING)

Je kunt uit drie verschillende besturingsconfiguraties kiezen:

Standard (Free Aim) (standaard - vrij richten)

Advanced (Free Aim) (geavanceerd - vrij richten)

Classic (klassiek)

OPMERKING: druk op de L-toets om de opties weer terug te zetten op de standaardinstellingen.

PROFILES (PROFIELEN)

Gebruik het scherm Profiles (profielen) om een profiel te laden, te verwijderen of aan te maken.

Je kunt maximaal vier verschillende profielen op een Memory Stick Duo™ aanmaken en opslaan.

GAME SHARING (SPEL DELEN)

Je kunt een speldemo van Syphon Filter™ Dark Mirror delen met andere PSP™-gebruikers. De andere gebruikers hoeven Syphon Filter™ Dark Mirror niet zelf te hebben om deze mogelijkheid te gebruiken.

Als er een andere PSP™-gebruiker in de buurt is, kan de host in het hoofdmenu 'Game Sharing' (spel delen) kiezen. De ontvangende PSP™-gebruiker moet dan ook 'Game Sharing' (spel delen) in het hoofdmenu kiezen.

OPMERKING: de WLAN-schakelaar moet zowel op het host PSP™-systeem als op het ontvangende PSP™-systeem op 'On' (aan) worden gezet.

SPELTYPE SINGLE PLAYER (EEN SPELER)

TRAINING MODE (SPELTYPE TRAINING)

Leer en train gevechtsmanoeuvres voordat je het strijdveld betreedt. Je kunt uit vier verschillende trainingsmissies kiezen. Nadat je deze met succes hebt voltooid, ben je vertrouwd met de basisbesturing, de manier waarop het spel wordt gespeeld, de wapens en de gadgets. Je kunt speciale wapens vrijspelen door de trainingsmissietimers te kloppen. Als je alle vier de missies hebt voltooid, krijg je toegang tot de bonusmissie 'Goodnight Sweetheart'.

STORY MODE (SPELTYPE VERHAAL)



Speel het hele spel vanaf het begin. Nadat je een missie hebt voltooid, kun je deze opnieuw spelen in Mission Mode (spelttype missie).

Er zijn drie verschillende niveaus in Story Mode (spelttype verhaal): Easy (gemakkelijk), Normal (normaal) en Hard (moeilijk). Als je het verhaal op het normale of moeilijke niveau uitspeelt, krijg je toegang tot de 'Bangkok' bonusmissies.

MISSION MODE (SPELTYPE MISSIE)

De missies verdelen het verhaal in zeven episodes, die elk uit zeven delen bestaan. Je kunt vrijgespeelde missies opnieuw spelen om je Agency Ratings te verbeteren. Probeer verschillende speelstijlen uit: experimenteer met alternatieve sluiptwegen, ontdek hoe je de omgeving kunt gebruiken om je vijand te doden en speel meer darts vrij voor de MB-150 Agency Sniper Rifle. Je kunt ook extra bonusmissies en content vrijspelen in Mission Mode (spelttype missie).

Om een bepaalde missie te selecteren, ga je eerst naar de episode die je wilt spelen. Druk dan op de **X**-toets om de afzonderlijke delen van die episode weer te geven. Blader door de delen om de rating-informatie te bekijken.

Selecteer het episode-deel dat je wilt spelen en druk op de **X**-toets om die missie te kiezen. Je krijgt eerst een briefing. Daarna kun je in het scherm Equipment Modify (uitrusting wijzigen) een vrijgespeeld wapen voor je missie kiezen.

CAREER RATING (CARRIERE-RATING)

Kies dit om je Agency Ratings te bekijken die je in Mission Mode (spelttype missies) hebt verdiend. De Agency noteert hoeveel keer je een vijand heimelijk, met behulp van de omgeving, een mes, een hoofdschot of darts hebt gedood, en of je in staat bent om missies te voltooien. Elke rating heeft vier rangen, waarmee je 24 bonussen zoals wapens, missies en nieuwe vaardigheden kunt vrijspelen.

Zodra er een nieuwe rang in een rating is vrijgespeeld, kun je het insigne selecteren en op de **[X]**-toets drukken om naar een bericht van een Agency Commander te luisteren en het nieuwe insigne te bekijken.

LOCKED FILES (VERGRENDELDE BESTANDEN)

Elke episode bevat een aantal vergrendelde bestanden met bijvoorbeeld concepttekeningen, geluid of bonusfilmpjes. Om deze bestanden vrij te spelen moet je alle verborgen bewijzen in die episode verzamelen.

HET SPELSCHERM



RICHTKRUIS VAN WAPEN

Gebruik het richtkruis van het wapen om op je vijanden te richten. Als je gewapend bent, wordt er altijd een richtkruis weergegeven. Zodra je contact maakt met een vijand beginnen de draden in het midden rood te knippen. Je kunt automatisch op een vijand richten door de **[L]**-toets ingedrukt te houden. De draden zullen, afhankelijk van je positie, verder uit elkaar gaan of dichterbij elkaar komen en hiermee aangeven hoe groot de kans is om je doel te raken. Hoe verder de draden uit elkaar liggen, hoe onnauwkeuriger je schoten zullen zijn. Als je je ineengedoken op een vaste plek bevindt, komen de draden dicht bij elkaar te liggen en zullen je schoten nauwkeuriger zijn.

RADAR

Linksonder in het scherm bevindt zich een radar waarop je de positie van de vijand kunt zien, door de omgeving kunt navigeren en doelen kunt lokaliseren.

- Jouw positie wordt weergegeven door een grijze pijl die zich altijd in het midden van de radar bevindt
- Vijanden worden weergegeven door pijlen die, afhankelijk van de alertheid van de vijand, een gele tot rode kleur hebben
- Doelen worden weergegeven door knipperende, transparante pijlen
- Het noorden wordt aangeduid met de letter N op de rand van de radar

HUD

De blauwe horizontale balk geeft het status van je kogelvrije vest weer. De rode horizontale balk daaronder geeft je HP of levensenergie weer. Zodra de rode balk leeg is, is het spel afgelopen. Het pictogram boven de balken van het kogelvrije vest en je HP toont je huidige wapen en de resterende munitie. Het kleinere pictogram onder de balken geeft de gadget weer die je hebt gekozen.

PAUZEMENU

Druk tijdens het spel op de START-toets om naar het pauzemenue te gaan. Hier kun je belangrijke informatie en inlichtingen bekijken die je bij je missie kunnen helpen. Druk op de - of -toets om een optie te selecteren en druk op de -toets om je keuze te bevestigen.

BRIEFING

Dit scherm geeft een korte beschrijving van de huidige missie. Ook vind je hier extra hints, aanwijzingen en achtergrondinformatie. De briefing, die vaak door Logan zelf is geschreven, geeft je een indruk van Gabe's gedachten terwijl hij Project Dark Mirror probeert te doorgronden.

INVENTARIS

Kijk welke wapens en gadgets er op dit moment in je inventaris zitten. Druk op de - en de -toets om door de inventaris te bladeren en op de - of -toets om door de tekst in het venster te scrollen.

Als er in een missie verborgen bewijzen zijn verzameld, zijn deze zichtbaar in het inventarisscherm van die missie. Verken de missies om geheime mappen, verborgen lichamen, kluisjes en andere hints te vinden die je dichterbij de oplossing van het Dark Mirror-verhaal brengen. Verzamel alle verborgen bewijzen in een episode om de vergrendelde bestanden van die episode te openen.

SCHERM GADGET SELECTION (GADGET KIEZEN)



Druk op de ←-toets en houd deze ingedrukt om gadgets en brillen te verwisselen. Elke gadget wordt geselecteerd door op een specifieke knop te drukken; druk op die knop om de gewenste gadget of bril te kiezen. Tik op de ←-toets om de gadget in of uit te schakelen.

EDSU-BRIL

Met behulp van een Electronic Device Sensing Utility (EDSU)-bril kan de agent verborgen apparaten ontdekken en gebruiken.

PID

Een Personal Illumination Device (PID) is een zichtbare lichtbron waarmee de agent in donkere gebieden kan zien.

IR-BRIL

Met een infrarood (IR)-bril kan de agent warmtebronnen ontdekken die mogelijk verborgen doelen verraden.

NV-BRIL

Een Night Vision (NV)-bril versterkt zwak licht zodat de agent doelen in de duisternis kan onderscheiden.

SCHERM WEAPON SELECTION (WAPEN KIEZEN)



Druk op de **→**-toets om van wapen te wisselen. Elk wapen is toegankelijk via een 'draagpunt', zoals een holster of een riem, en een knop. Druk op de betreffende knop om het gewenste wapen te selecteren. Sommige draagpunten kunnen meerdere wapens bevatten. Als je bijvoorbeeld op de **R**-toets drukt, wordt het 'hand'-draagpunt geselecteerd. Tik op de **R**-toets om de hand, de taser of het mes te selecteren. Kleine pictogrammen naast de draagpunten geven aan of er meerdere wapens beschikbaar zijn.

SCHERM EQUIPMENT MODIFY (UITRUSTING WIJZIGEN)

In dit scherm kun je vrijgespeelde wapens selecteren voordat je in Mission Mode (speltype missie) of Multiplayer (meerdere spelers) aan een missie begint. Er kunnen wapens voor de volgende slots worden gekozen: Special (speciaal), Back (achter), Sidearm (zijgeweer), Auxiliary (hulp) en Grenade (granaat).

SPELTYPE MULTIPLAYER (MEERDERE SPELERS)



Selecteer Multiplayer (meerdere spelers) in het hoofdmenu en neem het als team op tegen andere agenten in spannende, online gevechten via Infrastructure (infrastructuur) of Ad Hoc (ad hoc) modus.

INFRASTRUCTURE (INFRASTRUCTUUR) MODUS

NETWERKVERBINDING

Nadat je Infrastructure (infrastructuur) hebt geselecteerd, verschijnt het scherm Network Connection (netwerkverbinding). Druk op de **↑**- of **↓**-toets om een eerder opgeslagen netwerkverbinding te selecteren en druk op de **X**-toets om verbinding te maken. Als er nog geen netwerkverbinding op de Memory Stick Duo™ is opgeslagen, selecteer je New Connection (nieuwe verbinding) en volg je de aanwijzingen op het scherm om een netwerkverbinding te initiëren.

Om Syphon Filter™ Dark Mirror online te kunnen spelen, moet je een correcte netwerkverbinding tot stand brengen. Hiervoor moet je eerst je handle (bijnaam) en wachtwoord invoeren en de gebruikersovereenkomst accepteren. Als je nog geen handle of wachtwoord hebt, kun je naar www.yourgamingname.com gaan om je eigen unieke netwerk gaming handle en wachtwoord te registreren. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem voor meer informatie over het tot stand brengen van een netwerkverbinding.

VERBINDING MAKEN

Het scherm "Select a Server" (server selecteren) verschijnt. Selecteer een server om naar het aanmeldscherm te gaan. Selecteer dan "Player Name" (spelersnaam) en gebruik het virtuele toetsenbord om je naam in te voeren. Selecteer "Enter" (invoeren) en druk op de **X**-toets om verder te gaan. Selecteer "Password" (wachtwoord), gebruik het virtuele toetsenbord om een wachtwoord in te voeren en selecteer "Enter" (invoeren) om verder te gaan. Selecteer ten slotte "Connect" (verbinden) om naar het scherm met de gebruikersovereenkomst te gaan.

Vergeet niet je wachtwoord te noteren en het op een veilige plaats te bewaren.

Lees nu de gebruikersovereenkomst en selecteer "Accept" (accepteren) om verder te gaan. Je moet instemmen met de voorwaarden in de gebruikersovereenkomst om verbinding te kunnen maken met Syphon Filter™ Dark Mirror. Mocht de verbinding problemen opleveren, dan kun je de modus WLAN Power Save (WLAN-energiebesparing) uitschakelen. Je vindt deze instelling in de kolom 'Settings' (instellingen) van het beginmenu.

HET VIRTUELE TOETSENBORD GEBRUIKEN

Het virtuele toetsenbord wordt steeds weergegeven wanneer je tekst, bijvoorbeeld namen van personages, wachtwoorden of chat, moet invoeren.

OPMERKING: verder naar voren in deze handleiding staan aanwijzingen voor het gebruik van het virtuele toetsenbord.

VERBINDING MAKEN

1. Selecteer Multiplayer (meerdere spelers) in het hoofdmenu en druk op de **X**-toets om verder te gaan.
2. Selecteer Infrastructure (infrastructuur) en druk op de **X**-toets om naar het scherm Network Connection (netwerkverbinding) te gaan.
3. Selecteer een netwerkverbinding. Als je geen netwerkverbinding hebt, selecteer je New Connection (nieuwe verbinding) en gebruik je de toepassing Network Settings (netwerkinstellingen).
4. Lees de gebruikersovereenkomst en selecteer 'Accept' (accepteren) om in te stemmen met de voorwaarden. Je moet met deze voorwaarden instemmen om een online verbinding te maken.
5. Voer een naam en wachtwoord in op het aanmeldscherm en selecteer dan 'Done' (klaar).

OPMERKING: vergeet niet je wachtwoord te noteren of te onthouden. Je kunt je wachtwoord niet terugkrijgen als je het vergeet. In dat geval moet je een nieuwe spelersnaam en wachtwoord aanmaken om online te kunnen spelen.

6. Als de door jou gekozen spelersnaam beschikbaar is, kun je deze naam registreren. Kies 'Yes' (ja) en druk op de **X**-toets om de spelersnaam te registreren. Als je de foutmelding 'incorrect password' (ongeldig wachtwoord) krijgt, heeft iemand anders de spelersnaam al geregistreerd en moet je een andere kiezen.
7. Selecteer een spel uit de spellenlijst in het scherm Online Lobby/Join Game (online lobby/meedoen aan spel) en druk op de **X**-toets om mee te doen.
8. In het scherm Staging Area (verzamelplaats) kunnen spelers met elkaar communiceren. Druk op de **O**-toets om met andere spelers te chatten. Druk op de **□**-toets om naar een ander team te gaan. Als jij de host bent, kun je ook een speloptie selecteren en op de **L**-toets of de **R**-toets drukken om de spelopties te wijzigen.
9. Druk op de START-toets om het spel te starten. Nadat de host het spel heeft gestart, verschijnt het setup-scherm. Wijzig je wapens door op de **□**-toets te drukken. Druk op de START-toets om 'Ready' (klaar) te selecteren. Zodra voldoende spelers hun status op Ready (klaar) hebben gezet, start de missie.

HET ONLINE SPEL SPELEN

ONLINE SPELTYPES

Het type van elk spel wordt (samen met het niveau, het aantal spelers en de hostnaam) weergegeven in de spellenlijst op het scherm Join Game (meedoen aan spel).

Objectives Mode (speltype doelen)

De spelers worden in twee teams ingedeeld en moeten tegengestelde doelen bereiken. Welke doelen dit zijn, hangt af van het niveau. De doelen stemmen overeen met de setting en het verhaal van de missie waarop het niveau is gebaseerd.

Deathmatch Modes (speltype op leven en dood)

Het principe is eenvoudig: doden of gedood worden. In het speltype Deathmatch (op leven en dood) draait het erom je vijanden te verslaan voordat ze jou te pakken krijgen. Verspreid door het niveau kun je 'spawn'-plaatsen, wapenkratten, kogelvrije vesten en gadgets vinden. Een 'spawn'-plaats is een locatie waar vijanden of medestanders verschijnen, en waar je zelf weer in het spel komt nadat je dood bent gegaan. Er zijn drie verschillende deathmatch-spellen. Team Deathmatch (team op leven en dood), Deathmatch (op leven en dood) en Rogue Agent (schurk).

Team Deathmatch (team op leven en dood) – De spelers worden in twee teams ingedeeld. Het doel van elk team is het andere team uit te schakelen. Steeds wanneer je een vijand doodt, krijg je punten. Je verliest punten wanneer je een teamgenoot doodt. Het eerste team dat de scorelimiet bereikt, wint.

Deathmatch (op leven en dood) – Hetzelfde als Team Deathmatch, alleen heb je geen teamgenoten. Iedereen is een mogelijk doel en draagt bij aan je score.

Rogue Agent (schurk) – Bij de start van dit spel zit iedereen in het zelfde team. Ergens in de missie bevindt zich een voorwerp dat een speler 'schurkenkracht' geeft. Die speler kan dan de andere spelers doden. Het doel van elke speler is de Rogue Agent te worden en zoveel mogelijk andere spelers te doden voordat hij er zelf aan gaat. Als de agent gedood is, wordt de eerste speler die het voorwerp van de zojuist gedode Rogue Agent weet te bemachten de Rogue Agent. Hij wordt dan naar een willekeurige locatie op de kaart getransporteerd.

SCHERMEN VAN HET ONLINE HOOFDMENU

Druk op de -toets of de -toets om door de schermen Join Game (meedoen aan spel), Host Game (spel hosten), Create Cell/Agency Cell (cel maken/agency cel), Buddy List (vriendenlijst), Community (spelersgroep) en Options (opties) te bladeren.

HET SCHERM JOIN GAME (MEEDOEN AAN SPEL)

Druk op de - of -toets om de spellenlijst of spelerslijst te selecteren. Druk op de -toets om tussen de spelerslijst en de spelruimtelijst te schakelen. Als je het profiel van een speler wilt bekijken, selecteer je die speler en druk je op de -toets. Om naar een andere ruimte te gaan, selecteer je een ruimte en druk je op de -toets. Druk op de -toets om met andere spelers in de ruimte te chatten. Om mee te doen aan een spel, selecteer je een spel in de spellenlijst en druk je op de -toets.

HET SCHERM HOST GAME (SPEL HOSTEN)

Maak je eigen spel waaraan andere spelers kunnen meedoen. Druk op de - of -toets om naar de verschillende missie-instellingen te gaan. Druk op de - of -toets om de instellingen te wijzigen. Als alles is geconfigureerd, selecteer je Host Game (spel hosten) en druk je op de -toets om verder te gaan.

HET SCHERM AGENCY CELL (AGENCY CEL)

In het scherm Agency Cell (agency cel) kunnen spelers een groep vormen en als een eenheid tegen andere agency cellen strijden. Als je nog geen lid van een bestaande cel bent, kun je een nieuwe cel oprichten. Maak een agency cel door een agency cel-naam en een agency cel-tag in te voeren. Er wordt gecontroleerd of de naam uniek is (nog niet door een andere speler wordt gebruikt) voordat je hem kunt aanmaken. Als de naam al bezet is, moet je een andere naam invoeren.

Beheer van de agency cel: in het scherm Agency Cell kun je gebruikers uitnodigen of uit de cel verwijderen. Ook kun je hier celwedstrijden starten of accepteren, een bericht van de dag posten en celopties configureren.

HET SCHERM BUDDY LIST (VRIENDENLIJST)

Voeg andere spelers toe aan je vriendenlijst zodat je ze gemakkelijk online kunt vinden. Om een speler aan je vriendenlijst toe te voegen, kies je de naam van de speler uit de spelerslijst op het scherm Join Game (meedoen aan spel) en druk je op de -toets. Selecteer dan de optie 'Invite to Buddy List' (uitnodigen voor vriendenlijst) en druk nog een keer op de -toets om te bevestigen.

HET SCHERM COMMUNITY (SPELERSGROEP)

Dit is je verbinding met de online spelersgroep van Syphon Filter™ Dark Mirror. Meld je dagelijks aan zodat je altijd de laatste info en updates van de game hebt, zoals bijgewerkte scoreborden en klassementen. Je kunt de e-mailoptie in het spel gebruiken om je vrienden te schrijven.

HET SCHERM OPTIONS (OPTIES)

In dit scherm kun je bepaalde spelinstellingen en configuraties wijzigen.

HET SCHERM PLAYER PROFILE (SPELERSPROFIEL)

Als je de naam van een speler selecteert en op de -toets drukt, wordt het profiel van de speler weergegeven, waarin zijn persoonlijke record is opgenomen. Je kunt de statistieken, beloningen en klassementen van de speler bekijken, de speler uitnodigen voor je cel of vriendenlijst, de speler negeren of de speler een privébericht sturen.

QUICKSTART

Ga meteen naar een spel dat overeenkomt met een van je filterinstellingen. Op het scherm Quickstart worden vier spellen getoond. Om aan een van deze spellen mee te doen, druk je eerst op de , ,  of -toets die met dat spel overeenkomt en daarna op de -toets.

OPMERKING: als het spel al vol is op het moment dat jij besluit mee te doen, krijg je hierover een bericht en ga je terug naar een ververs Quickstart-scherm. Druk op de SELECT-toets om naar het scherm Quickstart Filters te gaan.

HET SCHERM QUICKSTART FILTERS

Je kunt de filterinstellingen wijzigen om zo het speltype te vinden dat jij wilt spelen. Je kunt maximaal vier aangepaste filters maken. Deze filters worden gebruikt om de lijst 'Join Games' (meedoen aan spel) te filteren.

Game Type (speltype) – Het type spel dat je wilt spelen. Kies uit Objective Mode (speltype doelen), Team Deathmatch (team op leven en dood), Deathmatch (op leven en dood) en Rogue Agent (schurk).

Levels (niveaus) – Geef aan welke missies je in deze filterinstelling wilt opnemen.

Number of Players (aantal spelers) – Het maximumaantal spelers kan worden ingesteld tussen twee en acht.

Team Damage (teamschade) – Als je deze optie inschakelt, moet je goed opletten wie je onder vuur neemt want jij kunt nu je teamgenoten verwonden en zij jou. Als je deze optie uitschakelt, hoef je niet bang te zijn dat je je teamgenoten zult raken.

Target Lock (automatisch richten) – Schakel Target Lock (automatisch richten) in om automatisch op je tegenstanders te richten. Druk hiervoor op de -toets en houd deze ingedrukt. Schakel Target Lock (automatisch richten) uit om je wapen met de hand te richten.

OPMERKING: sommige missies kunnen niet in de Objective Mode (speltype doelen) worden gespeeld.

AD HOC-MODUS

Maak verbinding met je vrienden via de Ad Hoc-modus en daag ze uit voor een spel voor meerdere spelers.

OPMERKING: om Syphon Filter™ Dark Mirror via de Ad Hoc-modus te kunnen spelen, heb je ten minste één tegenstander nodig die een PSP™-systeem en een eigen kopie van Syphon Filter™ Dark Mirror heeft.

DE AD HOC-MODUS

Voordat je een spel in de Ad Hoc-modus start, moet je eerst controleren of alle spelers hun PSP™-systeem volgens de onderstaande aanwijzingen hebben ingesteld.

1. Maak dezelfde instellingen voor de Ad Hoc-modus. Alle spelers moeten eerst 'Settings' (instellingen) en dan 'Network Settings' (netwerkinstellingen) selecteren in het beginmenu van het PSP™-systeem. Daarna moet 'Ad Hoc Mode' (Ad Hoc-modus) op 'Automatic' (automatisch) worden gezet. Als er spelers zijn die geen verbinding kunnen maken met de instelling 'Automatic' (automatisch), dan moeten alle spelers 'Ch1', 'Ch6' of 'Ch11' selecteren. Iedereen moet dus dezelfde instelling gebruiken.
2. Zet de WLAN-schakelaar op 'On' (aan). Schuif de WLAN-schakelaar naar de stand ON voordat je begint te spelen. Deze schakelaar moet tijdens het hele spel in de ON-stand blijven staan.
3. Blijf dicht bij elkaar. De twee PSP™-systemen moeten tijdens het spelen zo dicht mogelijk bij elkaar gehouden worden.
4. Selecteer Multiplayer (meerdere spelers) en dan Ad Hoc (Ad Hoc) om verbinding te maken met een draadloos lokaal netwerk (WLAN). Je komt nu in de Ad Hoc Online Lobby. Selecteer het spel dat je wilt hosten of waaraan je wilt meedoen en druk dan op de J-toets om naar de Staging Area (verzamelplaats) te gaan.
5. In het scherm Staging Area (verzamelplaats) kunnen de spelers met elkaar chatten door gebruik te maken van het virtuele toetsenbord. Als je naar het andere team wilt gaan, druk je op de -toets. De host kan ook op de - of -toets drukken om spelopties zoals Type (type), Target Lock (automatisch richten) en Team Damage (teamschade) te wijzigen. Als je klaar bent, druk je op de START-toets om het spel te starten.

OPMERKING: er kunnen maximaal acht spelers via de Ad Hoc-modus spelen.

DOSSIERS VAN DE PERSONAGES

LOGAN, GABE – AGENCY HEAD

Gabe's ongelooflijke militaire carrière begon in 1983 in Grenada, waar hij als jonge luitenant zijn leven op het spel zetten om een aantal soldaten te redden, die achter de vijandelijke linies terecht waren gekomen. Gabe klom snel op tot een meermaals gedecoreerde officier van de Special Forces en werd gerecruteerd voor een geheime operatie van de regering, die alleen bekendstaat onder de naam 'de Agency'. Hij heeft overal ter wereld aan zaken gewerkt. Gabe speelde een belangrijke rol in de ontmaskering van de Syphon-samenzwering en riskeerde zelfs zijn leven om de betrokkenheid van zijn superieuren te bewijzen. Uiteindelijk werd Gabe aan het hoofd van een nieuwe Agency geplaatst en nu brengt hij rechtstreeks verslag uit aan de president. Gabe is eerlijk en oprecht, maar kan dom gedrag moeilijk verdragen. Hij heeft een hechte band met Lian Xing die al jaren zijn partner is, maar een gebeurtenis uit het verleden maakt dat hij zijn emoties maar moeilijk kan uiten. Hij is geen prater en laat zijn acties voor zich spreken.

XING, LIAN – IPCA, CHIEF OF OPERATIONS

Lian is in Kashi in China geboren als dochter van rijke en goed opgeleide ouders. Ze kreeg haar eerste baan bij de regering toen ze pas zeventien was en begon haar werk voor de MSS (de Chinese geheime dienst) nog voor haar twintigste. Lian is gespecialiseerd in de oosterse vechtkunsten en is een meester in Pai-Lum, waarbij zowel met de blote hand als met werpmessen wordt gevochten. Ze werd in 1987 uitgezonden naar Afghanistan om de Russische betrokkenheid bij de opstand te onderzoeken. Ze liep in Kabul in een hinderlaag en zou zeker gedood zijn als Special Forces Commander Gabe Logan haar niet had gered. Hoewel ze een tegengestelde ideologie aanhangen, werden ze vrienden en in de loop van de volgende tien jaar wist Gabe Lian ervan te overtuigen om voor de Agency te gaan werken, omdat ze op die manier een grotere bijdrage aan de wereldvrede zou kunnen leveren. Lian is al Gabe's partner sinds de begindagen van de Syphon-samenzwering. Ze heeft haar leven aan een zijden draad zien hangen toen ze ontvoerd werd en medische experimenten moest ondergaan, die haar tot draagster van het virus maakte. Gabe, die meer dan alleen vriendschap voor haar voelt, heeft zijn leven al meer dan eens voor haar geriskeerd.

LIPAN, TERESA – DEPUTY CHIEF OF OPERATIONS

Hoewel Teresa opgroeide in een verpauperd reservaat in Arizona, leerde haar grootmoeder haar dat niets onbereikbaar is. Teresa wilde niets liever dan een baan in de ordehandhaving. Ze kreeg een studiebeurs en studeerde al op jonge leeftijd af aan de Universiteit van Arizona, waarna ze aangenomen werd bij het ATF (Amerikaans bureau voor alcohol, tabak en vuurwapens). In 1994 werd ze naar Montana gestuurd voor een onderzoek naar een militie die op Paradise Ridge opereerde. Ze stuitte op een samenzwering waarbij FBI-agenten betrokken waren en stond op het punt gedood te worden toen Gabe Logan haar leven redde. Hij wist haar voor de Agency te rekruteren door haar uit te leggen dat zij de misstanden waarvan Teresa getuige was geweest, probeerden aan te pakken. Later werd ze naar Zuid-Afrika gestuurd om onderzoek te doen naar het medisch werk van Lawrence Mujari en raakte ze met hem bevriend. Toen ze de opdracht kreeg Mujari te vermoorden en zijn werk te stelen, weigerde ze en dook onder. Gabe hielp haar haar dood in scène te zetten zodat ze haar undercover werk kon voortzetten. Ze speelde een sleutelrol in het ontmaskeren van Vince Hadden, de tweede man achter de Syphon Filter-samenzwering.

STONEMAN, GARY ('STONE') – AGENCY COMBAT CHIEF

Stone is een geharde veteraan, die bijna alle Amerikaanse conflicten sinds Vietnam van dichtbij heeft meegemaakt. Hij leidde eenheden in Libië, Grenada, Panama, Irak, Somalië, Bosnië en Afghanistan. Stone cultiveert zijn imago als oude ijzervreter omdat dit zijn ware identiteit maskeert; hij werkt namelijk als huurmoordenaar voor de CIA. Zijn uitzonderlijke kwaliteiten als sluipschutter vielen al snel op en Stone werd door de CIA gerekruteerd als huurmoordenaar. Stone kan als militair op hot spots over heel de wereld komen en helpt de CIA al meer dan dertig jaar bij het voeren van hun privéoorlogen. Stone ontmoette de jonge Gabe Logan in Granada, en hielp hem een peloton soldaten te redden, dat achter de vijandelijke linies terecht was gekomen. Stone doet zich graag voor als een boerenkinkel, maar doelwitten die zich door zijn korzelige uiterlijk laten misleiden, moeten dat meestal met de dood bekopen.

MUJARI, LAWRENCE – ASSISTANT CHIEF OF OPERATIONS

Mujari werd voor het eerst blootgesteld aan het Syphon Filter-virus in 1984 bij de Pugari goudmijn in Mpumalanga, Zuid-Afrika. Op dat moment had hij echter geen idee van wat er aan de hand was. Mujari, die tegen de apartheid streed, was aan het hoofd van zijn team de mijn binnengedrongen om de tot slaaf gemaakte mijnwerkers te bevrijden. Deze waren echter aan de gevolgen van een mysterieuze ziekte bezweken. Jaren later werd Teresa Lipan naar Zuid-Afrika gestuurd om monsters van het virus te zoeken, die Mujari had bewaard en als basis voor zijn medisch onderzoek gebruikte. Uiteindelijk gaf de Agency Teresa opdracht om Mujari te vermoorden, maar zij weigerde en dook onder. Mujari speelde een belangrijke rol in de genezing van Lian Xing nadat de Agency haar aan het virus had blootgesteld, zodat ze haar als bron voor de productie van een serum konden gebruiken.

HADDAD, ALIMA – FIELD RESEARCH SPECIALIST

Alima werd in Koeweit geboren maar heeft een dubbele nationaliteit omdat haar vader een Amerikaanse staatsburger was die voor een oliemaatschappij werkte, en haar moeder een Koeweitse die op de Amerikaanse ambassade werkte. De ouders van Alima werden gedood tijdens de Golfoorlog en zij emigreerde naar Amerika om bij familie in Detroit te gaan wonen. Ze is een ervaren luchtmachtpiloot en heeft tientallen missies uitgevoerd, meestal transporten buiten gevechtssituaties. Toen ze bij de Agency in dienst kwam, werd Stone haar mentor en vriend, bijna een vaderfiguur. Ze hebben een band opgebouwd die uniek is voor Stone, die meestal heel afstandelijk is en zich achter een masker van lef verbergt. Alima werkt op dit moment als piloot, maar is druk bezig haar Agency ratings te verbeteren zodat ze uiteindelijk als agent in het veld aan de slag kan.

PORTUGUÊS

MEMORY STICK DUO™

Para guardar as configurações e progresso do jogo, introduz um Memory Stick Duo™ na ranhura para Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados de jogo guardados podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick Duo™ ou outro Memory Stick Duo™ que contenha dados previamente guardados do Syphon Filter™ Dark Mirror. Certifica-te de que há espaço livre suficiente no Memory Stick Duo™ antes de iniciar o jogo.

O mínimo de espaço livre necessário para guardar dados do Syphon Filter™ Dark Mirror varia conforme a capacidade do Memory Stick Duo™ introduzido. A quantidade mínima de espaço livre necessário para produtos Memory Stick Duo™ oficiais de diferentes capacidades é a seguinte:

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP™ comuniquem entre si, transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN - rede local sem fios).



MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.



PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software têm facilidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizar partilhar características específicas do jogo com utilizadores que não têm um PSP™ Game no seu sistema PSP™.



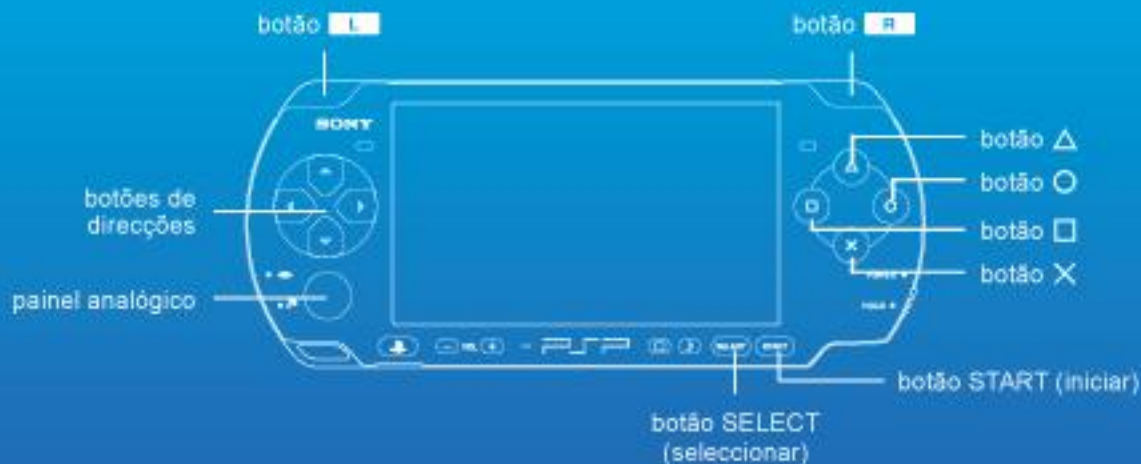
MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-estrutura é uma característica Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™ se ligue a uma rede através de um ponto de acesso WLAN (um dispositivo usado para ligação a uma rede sem fios). Para aceder às características do modo Infra-estrutura, são necessários vários itens, incluindo uma assinatura junto de um fornecedor de serviços Internet, um dispositivo de rede (p.ex. um router ADSL sem fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informação e detalhes de configuração, consulte o Manual de Instruções do sistema PSP™.

BOTÕES DE DIRECÇÕES - MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são utilizados para assinalar a direcção dos botões de direcções e a direcção do painel analógico, a não ser que indicado em contrário.

CONTROLOS PREDEFINIDOS



CONTROLOS DO ECRÃ DO MENU

Navegar / Alterar item de menu

Seleccionar item de menu realçado

Menu anterior / Cancelar

Percorrer os ecrãs dos menus online

botões de direcções

botão **X**

botão **△**

botão **L** / botão **R**

MOVIMENTOS E ACÇÕES DA PERSONAGEM

Andar para a frente/para trás e Andar de lado para a esquerda/direita

painel analógico

Apontar para cima

botão 

Apontar para baixo

botão 

Apontar para a esquerda/ Virar para a esquerda

botão 

Apontar para a direita/Virar para a direita

botão 

Apontar manualmente
(Pontaria automática desactivada)

botão  (manter premido) juntamente com botão , botão , botão  ou botão 

Pontaria automática
(Pontaria automática activada)

botão  (manter premido juntamente com botão  para disparar)

Disparar/Atacar sem arma

botão 

Seleccionar arma

botão  (manter premido) juntamente com botão , botão , botão , botão , botão 

Seleccionar objecto

botão  (manter premido) juntamente com botão , botão , botão , botão , botão 

Recarregar

botão  (premir uma vez)

Abaixar (alternar)

botão  (premir uma vez)

Equipar/Desequipar óculos

botão  (premir uma vez)

Seleção do modo de disparo
(Seleção de dardo com a MB-150 equipada)

botão  (premir uma vez) ou botão  (manter premido) juntamente com botão  (premir uma vez)

Aumentar/Reduzir Zoom
(Com uma arma equipada com mira telescópica)

botão  (manter premido) juntamente com botão /botão 

Interagir com grade de armas

botão  (manter premido)

Comunicação de voz (Multijogadores)

botão SELECT (seleccionar) (manter premido)

Dar uma ordem (Um jogador)

botão SELECT (seleccionar)

Mudar canal da equipa
(Multijogadores com dardo de reconhecimento)

botão SELECT (seleccionar) (premir uma vez)

NOTA: Estes controlos referem-se à configuração 'Standard (Free aim)' (Normal (mira livre)) predefinida. Podes alterar a configuração seleccionando 'Controls' (Controlos) a partir do menu de opções.

COMEÇAR O JOGO

COMEÇAR UM JOGO NOVO

Quando jogares Syphon Filter™ Dark Mirror pela primeira vez, será necessário criar um perfil. Usa o teclado virtual para introduzir o nome do perfil.

NOTA: Podes jogar Syphon Filter™ Dark Mirror sem um Memory Stick Duo™ mas os teus dados e progresso não serão guardados.

USAR O TECLADO VIRTUAL

- Prime os botões direccionais para seleccionar uma tecla, de seguida prime o botão **X** para seleccionar e introduzir um carácter
- Prime o botão **R** para eliminar um carácter
- Mantém premido o botão **L** para alternar entre maiúsculas/minúsculas
- Prime o botão **O** para adicionar um espaço na actual posição do cursor
- Prime o botão **△** para fechar o teclado virtual sem introduzir dados
- Prime o botão **□** quando terminares para introduzir o conteúdo do texto e fechar o teclado virtual

CARREGAR UM JOGO GUARDADO

Os dados de jogo guardados serão automaticamente carregados quando iniciares o Syphon Filter™ Dark Mirror.

MENU PRINCIPAL



Depois de criar um perfil, prime o botão **START** (iniciar) para aceder ao menu principal. Prime os botões **↑** ou **↓** para seleccionar uma das seguintes opções e prime o botão **X** para confirmar a escolha.

Single Player (Jogador individual)
Multiplayer (Multijogadores)
Options (Opções)
Profiles (Perfis)
Game Sharing (Partilha de jogo)

NOTA: As opções Single Player (Jogador individual) e Multiplayer (Multijogadores) são descritas em pormenor mais à frente neste manual.

OPTIONS (OPÇÕES)

TOGGLES (ALTERNAR)

Prime o botão **X** para activar ou desactivar as seguintes opções:

Invert Aim (Inverter pontaria)
Aim Mode Toggle (Alternar modo de pontaria)
Auto Look Spring (Ajuste automático da pontaria)
Target Lock (Pontaria automática)
Zoom Remember (Memorizar zoom)
Autosave (Guardar automaticamente)

ADJUST (AJUSTAR)

Prime os botões **←** ou **→** para ajustar as seguintes opções:

Pitch Speed (Velocidade vertical)
Yaw Speed (Velocidade horizontal)
Acceleration (Aceleração)

AUDIO (ÁUDIO)

Prime os botões **←** ou **→** para ajustar as seguintes opções:

Sound Effects (Efeitos de som)
Game Voices (Vozes de jogo)
Music (Música)

NOTA: Também podes activar (On) ou desactivar (Off) as Subtitles (Legendas).

VIDEO (VÍDEO)

Prime os botões ◀ ou ▶ para ajustar o Gamma Level (Nível de gama).

CONTROLS (CONTROLOS)

Escolhe entre três configurações de controlo alternativas:

Standard (Free Aim) (Normal (mira livre))

Advanced (Free Aim) (Avançado (mira livre))

Classic (Clássico)

NOTA: Prime o botão  para repor as predefinições de controlo.

PROFILES (PERFIS)

Usa o menu Profiles (Perfis) para carregar, eliminar ou criar um novo perfil. Podes criar e guardar até quatro perfis individuais num único Memory Stick Duo™.

GAME SHARING (PARTILHA DE JOGO)

Partilha uma demo do jogo Syphon Filter™ Dark Mirror com outros utilizadores PSP™. Os outros utilizadores não precisam de ter o Syphon Filter™ Dark Mirror para utilizar esta funcionalidade. Quando outro utilizador PSP™ estiver por perto, o anfitrião deve seleccionar 'Game Sharing' (Partilha de jogo) a partir do menu principal. O utilizador PSP™ receptor deve seleccionar 'Game Sharing' (Partilha de jogo) a partir do menu principal.

NOTA: O interruptor WLAN deve estar na posição 'On' (ligado) em ambos os sistemas PSP™ do anfitrião e do receptor.

MODO SINGLE PLAYER (JOGADOR INDIVIDUAL)

TRAINING MODE (MODO DE TREINO)

Aprende e pratica manobras de combate antes de ires para o campo de batalha. Selecciona entre quatro missões de treino diferentes e completa-as com sucesso para te familiarizares com os controlos básicos, jogabilidade, armas e objectos. Vence o cronómetro das missões de treino para desbloquear armas especiais e completa as quatro missões para desbloqueares a missão de bónus 'Boa noite Querida'.

STORY MODE (MODO DE HISTÓRIA)



Joga todo o jogo desde o princípio. À medida que completas as missões, estas são desbloqueadas para as poderes jogar novamente no Mission Mode (Modo de missão).

Existem três níveis de dificuldade em Story Mode (Modo de história) – Easy (Fácil), Normal (Normal) e Hard (Difícil). Completa o Modo de história nos níveis de dificuldade Normal ou Difícil para desbloqueares as missões de bônus 'Bangucoque'.

MISSION MODE (MODO DE MISSÃO)

O modo de missão divide a história em sete episódios, sendo cada um constituído por várias partes. Joga novamente missões desbloqueadas para melhorar as tuas classificações na Agência. Explora diferentes estilos de jogo à medida que experimentas caminhos furtivos alternativos, tira partido de objectos na zona de acção para eliminar adversários e desbloqueia mais dardos para utilizares na MB-150 Agency Sniper Rifle. Também podes desbloquear missões de bônus adicionais e conteúdo no Mission Mode (Modo de missão).

Para seleccionares uma missão específica, vai até ao episódio que desejais jogar e prime o botão **X** para ver as partes individuais desse episódio. Explora essas partes para veres informações específicas das classificações.

Prime o botão **X** sobre a parte desejada do episódio para seleccionar essa missão. Vais receber instruções da missão e, de seguida, podes aceder ao menu de modificar equipamento para seleccionares quaisquer armas desbloqueadas para utilizares na missão.

CAREER RATING (CLASSIFICAÇÃO DE CARREIRA)

Selecione esta opção para ver as tuas classificações na Agência, que são melhoradas jogando o modo de missão. A Agência regista as estatísticas de mortes através de furtividade, ambiente, faca, tiros na cabeça e dardos, e também regista a tua capacidade para terminar missões. Cada classificação tem quatro classes, permitindo que desbloqueies até 24 bônus, incluindo armas, missões e capacidades adicionais.

Assim que desbloqueares uma nova classe numa classificação, selecciona a insígnia e prime o botão  para ouvires uma mensagem de um comandante da Agência e ver a nova insígnia obtida.

LOCKED FILES (FICHEIROS BLOQUEADOS)

Cada episódio contém um número de ficheiros bloqueados, incluindo arte conceptual, ficheiros áudio e vídeos de bônus. Para desbloquear estes ficheiros, reúne todas as provas ocultas desse episódio.

O ECRÃ DE JOGO



MIRA DA ARMA

Usa a mira da arma para apontares aos teus inimigos. Irá surgir uma cruz de alvo sempre que estiveres equipado com uma pistola e a mira no centro pisca a vermelho quando apontares a um inimigo. Bloqueia o alvo num inimigo com a função de pontaria automática mantendo premido o botão  – a mira expande-se e contrai consoante a tua posição, indicando a probabilidade do tiro atingir o alvo. Quanto mais expandida estiver a mira, menos precisos são os tiros. Quando imóvel ou em posição de abaixado, a mira contrai, o que significa que os teus tiros são mais precisos.

RADAR

Localizado no canto inferior esquerdo do ecrã, permite ver as posições dos inimigos, navegar na zona de acção e localizar objectivos.

- A tua posição é representada por uma seta cinzenta e estará sempre no centro do radar
- Os inimigos são representados por setas coloridas que mudam de amarelo para vermelho consoante o estado de alerta
- Os itens de objectivo são representados por setas transparentes a piscar
- O norte é indicado pela letra N no perímetro do Radar

VISOR SUPERIOR (HUD)

A barra horizontal azul indica o teu Nível de protecção. A barra horizontal vermelha em baixo indica o teu HP, ou nível de saúde. Se a barra vermelha ficar vazia, o jogo termina. O ícone por cima das barras de protecção/saúde mostra a arma actualmente equipada e as munições restantes. O ícone mais pequeno em baixo indica o objecto seleccionado.

MENU DE PAUSA

Prime o botão **START** (iniciar) durante o jogo para aceder ao menu de pausa, onde podes ver informação e dados essenciais para te ajudar a completar a tua missão. Prime os botões **↑** ou **↓** para realçar uma selecção e prime o botão **X** para confirmar a tua escolha.

BRIEFING (INFORMAÇÕES DA MISSÃO)

Este ecrã resume a missão actual e proporciona sugestões, pistas e informações adicionais. Muitas vezes escritas pelo próprio Logan, as informações da missão mostram a forma como Gabe pensa à medida que tenta entender o Projecto Dark Mirror.

INVENTÁRIO

Sabe mais informações sobre o teu arsenal de armas e objectos no teu inventário. Prime os botões **L** e **R** para navegar pelo inventário e os botões **↑** ou **↓** para navegar pelo texto na janela de informações.

Se encontraste provas ocultas numa missão, estas serão apresentadas no ecrã do inventário dessa missão. Explora as missões para encontrar ficheiros classificados, corpos escondidos, cofres e outras pistas que contribuem para a história do Dark Mirror. Reúne todas as provas ocultas de um episódio para abrir os ficheiros bloqueados desse episódio.

ECRÃ DE SELECÇÃO DE OBJECTOS



Mantém premido o botão  para alternar entre objectos e óculos. Cada objecto é seleccionado premindo um botão específico. Prime esse botão para seleccionar o objecto ou óculos pretendidos. Prime uma vez o botão  para activar ou desactivar o objecto.

ÓCULOS EDSU

Os óculos de detecção de aparelhos electrónicos (EDSU) permitem que o agente detecte e interaja com aparelhos ocultos.

PID

O dispositivo de iluminação pessoal (PID) é uma fonte de luz visível, que permite ao agente investigar áreas escuras.

ÓCULOS IR

Os óculos de infra-vermelhos (IR) permitem que o agente detecte fontes de calor, revelando potenciais alvos escondidos.

ÓCULOS NV

Os óculos de visão nocturna (NV) amplificam a luz fraca e permitem ao agente distinguir alvos na escuridão.

ECRÃ DE SELECÇÃO DE ARMAS



Mantém premido o botão ➡ para trocar de armas. Cada arma é acessível através de um ponto de equipamento e botão específicos. Prime o respectivo botão para seleccionar a arma pretendida. Nota que alguns pontos de equipamento podem conter vários itens. Por exemplo, premir o botão [R] selecciona o ponto de equipamento 'Mão'. Prime o botão [R] para seleccionar entre mãos, taser ou faca. Os ícones pequenos ao lado do ponto de equipamento indicam se estão disponíveis várias armas.

ECRÃ DE MUDANÇA DE EQUIPAMENTO

Este ecrã permite seleccionar quaisquer armas desbloqueadas antes de entrar numa missão em Mission Mode (Modo de missão) ou modo Multiplayer (Multijogadores). Podes escolher armas para as seguintes secções: Especial, Costas, Cintura, Auxiliar e Granada.

MODO MULTIPLAYER (MULTIJOGADORES)



Selecciona Multiplayer (Multijogadores) a partir do menu principal e junta-te ou luta contra outros agentes num intenso combate online, através do modo Infrastructure (Infra-estrutura) ou Ad Hoc.

MODO INFRASTRUCTURE / INFRA-ESTRUTURA (INFRA-ESTRUTURA)

LIGAÇÃO A UMA REDE

Depois de seleccionares Infrastructure (Infra-estrutura), será apresentado o ecrã Network Connection (Ligação de rede). Prime os botões **↑** e **↓** para realçar uma ligação de rede previamente guardada e prime o botão **X** para ligar. Se não tiveres nenhuma ligação de rede guardada no Memory Stick Duo™, selecciona New Connection (Nova ligação) e segue as instruções no ecrã para iniciar a ligação a uma rede.

Antes de Syphon Filter™ Dark Mirror poder ser jogado online, deve primeiro ser criada uma ligação de rede válida, e antes que uma ligação de rede possa ser estabelecida, deves introduzir a tua ID e palavra-passe e aceitar o acordo de utilização. Se não tiveres uma ID ou palavra-passe, visita www.yourgamingname.com para registar a tua alcunha para jogar em rede e palavra-passe. Para mais informações sobre como criar uma ligação de rede, consulta o manual de instruções do sistema PSP™.

LIGAÇÃO

Será apresentado o ecrã "Select a Server" (Selecção de servidor). Escolhe um servidor para aceder ao ecrã de iniciar sessão, selecciona Player Name (Nome de jogador), usa o teclado virtual para introduzir o teu nome, realça Enter e prime o botão **X** para continuar. Selecciona Password (Palavra-passe), usa o teclado virtual para introduzir uma palavra-passe e selecciona Enter para continuar. Finalmente, selecciona Connect (Ligar) para acederes ao ecrã do acordo de utilização.

Lembra-te de anotar a palavra-passe e de a guardar num local seguro.

Lê o acordo de utilização e, se concordares com os termos, selecciona Aceitar para continuar. Deves concordar com os termos do acordo de utilização para te ligares ao Syphon Filter™ Dark Mirror. Se tiveres problemas de ligação, certifica-te de que o modo WLAN Power Save (Poupança de energia WLAN) está desligado. Esta opção pode ser seleccionada através do menu inicial, na coluna 'Definições'.

USAR O TECLADO VIRTUAL

O teclado virtual surge sempre que precisares de introduzir texto, por exemplo, para nomes de personagens, palavras-passe ou conversas.

NOTA: As instruções de utilização do teclado virtual encontram-se no início do manual.

LIGAÇÃO

1. A partir do menu principal, realça Multiplayer (Multijogadores) e prime o botão **X** para continuar.
2. Selecciona Infrastructure (Infra-estrutura) e prime o botão **X** para continuar para o ecrã Network Connection (Ligação de rede).
3. Selecciona uma ligação de rede. Se não tiveres uma ligação de rede, selecciona Nova ligação e utilizar a aplicação de Definições de rede.
4. Lê o acordo de utilização e selecciona 'Accept' (Aceitar) se concordares com os termos. Deves concordar com estes termos para te ligares online.
5. No ecrã de início de sessão, introduz um nome e palavra-passe e selecciona 'Done' (Concluir).

NOTA: Certifica-te de que escreves ou de que te lembras da palavra-passe. As palavras-passe perdidas não podem ser recuperadas. Se perderes uma palavra-passe, cria um novo nome de jogador e palavra-passe para jogar online.

6. Se o nome de jogador que seleccionaste estiver disponível, será pedido que registes esse nome. Escolhe 'Yes' (Sim) e prime o botão **X** para registar esse nome de jogador. Se recebeste um erro de palavra-passe incorrecta, alguém já registou esse nome de jogador e tens de escolher outro.
7. No ecrã de Lobby online / Entrar no jogo, realça um jogo da lista de jogos e prime o botão **X** para entrares.
8. No ecrã da Sala de espera os jogadores podem comunicar uns com os outros. Prime o botão **O** para iniciares uma conversa de texto com outros jogadores. Prime o botão **□** para trocar de equipas. Se não fores o anfitrião, realça uma opção de jogo e prime o botão **L** ou o botão **R** para mudar as opções de jogo.
9. Prime o botão START (iniciar) para começar o jogo. Assim que o anfitrião começar o jogo, será apresentado o ecrã de configuração aparece. Muda de armas premindo o botão **□**. Prime o botão START (iniciar) para seleccionar 'Ready' (Pronto). Quando jogadores suficientes estiverem em estado Ready (Pronto), a missão começará.

JOGAR ONLINE

TIPOS DE JOGO ONLINE

O tipo de cada jogo (assim como o nível, número de jogadores e nome do anfitrião) surge na lista de jogos no ecrã de Entrar no jogo.

Modo Objectivo

Os jogadores dividem-se em duas equipas e têm objectivos diferentes a atingir. Os objectivos variam consoante o nível. Os objectivos são consistentes com a configuração e específicos à história da missão na qual o nível se baseia.

Modos de Deathmatch

O objectivo é simples: matar ou morrer. Em Deathmatch, o essencial é manteres-te vivo e tentar eliminar os inimigos antes que estes te eliminem. Existem 'portais' ao longo dos níveis, assim como grades de armas, coletes de protecção e objectos. Existem três tipos de jogo deathmatch: Team Deathmatch (Deathmatch de equipa), Deathmatch e Rogue Agent (Agente rebelde).

Team Deathmatch (Deathmatch de equipa) – Os jogadores são divididos em duas equipas. O objectivo de cada equipa é eliminar-se uma à outra. São concedidos pontos de cada vez que matares um inimigo, e são retirados pontos quando matares um membro da equipa. A primeira equipa a atingir o limite de pontos vence.

Deathmatch – Semelhante ao Deathmatch de equipa, mas em que não tens membros de equipa. Todos são um alvo e contam positivamente para o contador de pontuação.

Rogue Agent (Agente rebelde) – Este jogo começa com todos na mesma equipa. Algures nesta missão está um objecto que dá poderes de 'Agente rebelde', possibilitando a esse jogador matar os outros jogadores. O objectivo de cada jogador é ser o agente rebelde e matar o maior número possível de outros jogadores, antes de ser eliminado. Quando o agente for eliminado, o primeiro jogador a obter o objecto do agente rebelde recentemente eliminado torna-se o agente rebelde e será transportado para um local aleatório no mapa.

ECRÃS DO MENU PRINCIPAL ONLINE

Prime o botão **L** ou o botão **R** para navegar entre os ecrãs Join Game (Entrar no jogo), Host Game (Criar jogo), Create Cell/Agency Cell (Criar célula/célula da Agência), Buddy List (Lista de amigos), Community (Comunidade) e Options (Opções).

ECRÃ DE PARTICIPAR NO JOGO

Prime os botões **←** ou **→** para realçar a lista de amigos ou a lista de jogadores. Prime o botão **□** para alternar entre a lista de jogadores e a lista de sala. Para ver o perfil de um jogador, realça o jogador e prime o botão **X**. Para mudar de sala, realça uma sala e prime o botão **X** para mudar. Prime o botão **O** para conversar com outros jogadores na sala. Para entrares num jogo, realça um jogo da lista de jogos e prime o botão **X**.

ECRÃ DE CRIAR JOGO

Cria um jogo para outros jogadores entrarem. Prime os botões ↑ ou ↓ para navegar entre os vários parâmetros de missão. Prime os botões ← ou → para mudar de parâmetros. Assim que tudo estiver configurado, realça Host Game (Criar jogo) e prime o botão X para continuar.

ECRÃ DE CÉLULA DA AGÊNCIA

O ecrã da célula da Agência permite que os jogadores formem grupos e combatam em 'unidade' contra outras células da agência. Se não pertenceres a nenhuma célula existente, podes criar uma célula nova. Cria uma célula da Agência introduzindo o respectivo nome e símbolo. O nome precisa de ser único (não utilizado por outro jogador) antes de ser criado. Se já estiver ocupado, será pedido que introduzas um nome novo.

Gerir a célula da Agência: A partir do ecrã da célula da agência, os utilizadores adicionais podem ser convidados ou retirados de uma célula. Podem ser iniciados ou aceites combates de uma célula, pode ser afixada uma mensagem do dia e podem ser configuradas as opções da célula.

ECRÃ DE LISTA DE AMIGOS

Adiciona jogadores à tua lista de amigos de forma a que os encontres facilmente online. Para adicionares um jogador à tua lista de amigos, escolhe o nome do jogador a partir da lista de jogadores no ecrã Join Game (Entrar no jogo), prime o botão X, realça a opção 'Invite to Buddy List' (Convidar para lista de amigos) e prime o botão X novamente para confirmar.

ECRÃ DE COMUNIDADE

Esta é a tua ligação à comunidade Syphon Filter™ Dark Mirror online. Visita-a diariamente para consultares as últimas informações e actualizações do jogo, incluindo tabelas de liderança e classificações, e para utilizar a funcionalidade de e-mail do jogo para te manteres em contacto com os amigos.

ECRÃ DE OPÇÕES

Ajusta as opções e configurações específicas do jogo.

ECRÃ DE PERFIL DO JOGADOR

Se seleccionares o nome de um jogador e premires o botão X, surgirá o ecrã de perfil do jogador, mostrando os recordes pessoais do jogador seleccionado. Podes consultar as estatísticas, recompensas e classificações de um jogador, convidar um jogador para a tua célula ou lista de amigos, ignorar o jogador ou enviar uma mensagem privada ao jogador.

JOGO RÁPIDO

Entra directamente num jogo que corresponda a uma das tuas definições de filtro. No ecrã de jogo rápido, é listado um jogo em cada uma das quatro caixas de jogo. Para entrares num destes jogos, prime o botão **↑**, **↓**, **←** ou **→** associado a essa caixa e prime o botão **X**.

NOTA: Se um jogo já estiver cheio quando tentares entrar, serás informado de que está preenchido e regressarás novamente ao ecrã de jogo rápido. Prime o botão **SELECT** (seleccionar) para aceder ao ecrã de filtros de jogo rápido.

FILTROS DE JOGO RÁPIDO

As configurações do filtro são opções que podem ser usadas para encontrar o tipo de jogo que queres jogar. Podes definir até quatro filtros personalizados. Estes filtros serão utilizados para filtrar a lista de 'Entrar em jogos'.

Tipo de jogo – Tipo de jogo que pretendes jogar. Escolhe entre Objective Mode (Modo objectivo), Team Deathmatch (Deathmatch de equipa), Deathmatch e Rogue Agent (Agente rebelde)

Níveis – Selecciona que missões incluir na configuração do filtro

Número de jogadores – O número máximo de jogadores pode ser configurado entre dois e oito

Danos na equipa – Turning this On will mActivar esta opção significa que tens de estar atento para onde disparas, uma vez que as tuas armas podem magoar os membros da tua equipa e vice-versa. Desactiva esta função caso prefiras não ter de te preocupar com a pontaria dos teus disparos

Pontaria automática – Activa a pontaria automática para bloquear adversários (mantendo premido o botão **L**). Desactiva a pontaria automática para apontar manualmente as armas

NOTE: Some missions are not playable in Objective Mode.

MODO AD HOC

Liga-te aos teus amigos através do modo Ad Hoc e desafia-os para um jogo de multijogadores.

NOTA: Para jogar Syphon Filter™ Dark Mirror através do Modo Ad Hoc, precisas de pelo menos um adversário com um sistema PSP™ e uma cópia do Syphon Filter™ Dark Mirror.

CONFIGURAR O MODO AD HOC

Antes de começares um jogo em modo Ad Hoc, certifica-te de que todos os jogadores configuraram os seus sistemas PSP™ como referido em baixo.

1. Especificar as mesmas configurações para o modo Ad Hoc. Usando o menu inicial do sistema PSP™ todos os jogadores devem seleccionar 'Settings' (Definições), de seguida 'Network Settings' (Definições de rede) e configurar 'Ad Hoc Mode' (Modo Ad Hoc) para 'Automatic' (Automático). Se a função 'Automatic' (Automático) não permitir que todos estabeleçam uma ligação, todos os jogadores devem então seleccionar 'Ch1', 'Ch6' ou 'Ch11' (ou seja, todos devem ter a mesma configuração).
2. Coloca o interruptor WLAN em 'On' (ligado). Coloca o interruptor WLAN na posição ON (ligado) antes de jogar. Este interruptor tem de estar na posição ON (ligado) durante o jogo.
3. Mantenham-se próximos. Enquanto estiveres a jogar, os dois sistemas PSP™ devem estar o mais próximo possível um do outro.
4. Selecciona Multiplayer (Multijogadores) e, de seguida Ad Hoc para ligar a uma Wireless Local Area Network (WLAN - rede local sem fios) e aceder ao Ad Hoc Online Lobby. Realça um jogo da lista do qual desejas ser o anfitrião ou participar, e prime o botão **X** para ir para a sala de espera.
5. No ecrã da sala de espera, os jogadores podem comunicar uns com os outros através de texto, usando o teclado virtual. Para mudar de equipa, prime o botão **□**. O anfitrião do jogo também pode premir os botões **L** ou **R** para alterar as opções de jogo como Tipo, Pontaria automática e Danos na equipa. Quando estiveres pronto, prime o botão **START** (iniciar) para começar o jogo.

NOTA: Só pode haver um máximo de oito jogadores no Modo Ad Hoc.

DOSSIERS DAS PERSONAGENS

LOGAN, GABE – LÍDER DA AGÊNCIA

A incrível carreira militar de Gabe começou em 1983 em Granada onde, como um jovem tenente, arriscou a vida para salvar um grupo de soldados cercados. Gabe tornou-se rapidamente num agente das forças especiais condecorado e foi recrutado para as classes mais elevadas da operação secreta governamental conhecida apenas como 'a Agência', onde investigou casos por todo o mundo. Gabe foi essencial para revelar as fases iniciais da conspiração Syphon, arriscando até a própria vida para provar que os seus superiores estavam envolvidos. Gabe acabou por ser colocado no comando da nova Agência, fazendo relatórios directamente ao presidente. Gabe é honesto e justo, mas não se deixa enganar.

É muito chegado a Lian Xing, a sua colega de longa data, mas há algo no seu passado que o impede de demonstrar emoções com facilidade. É muito calado, preferindo agir em vez de falar.

XING, LIAN – IPCA, CHEFE DE OPERAÇÕES

Lian nasceu em Kashi, China, numa família rica e educada. Foi-lhe atribuído o seu primeiro posto no governo quando tinha apenas dezassete anos, e começou a trabalhar para o MSS (serviços secretos chineses), antes de completar vinte anos. Lian é especialista em artes marciais e mestre em Pai-Lum, usando o combate corpo-a-corpo e facas de atirar. Foi enviada para o Afeganistão numa missão em 1987 para investigar o envolvimento da Rússia na rebelião. Caiu numa emboscada em Cabul e teria sido assassinada se um comandante das forças especiais chamado Gabe Logan não tivesse intervido para a salvar. Independentemente das suas ideologias, tomaram-se amigos e num período de 10 anos, Gabe convenceu Lian a desertar e a trabalhar para a Agência, depois de a convencer que seria uma ferramenta valiosa para a paz mundial. Lian tem sido a colega de Gabe desde os primeiros dias da conspiração Syphon, e colocou a sua própria vida em risco quando foi raptada e sujeita a experiências médicas que a infectaram com o vírus. São mais do que amigos, pois Gabe já arriscou a vida pela dela mais do que uma vez.

LIPAN, TERESA – SUB-CHEFE DE OPERAÇÕES

Apesar de Teresa ter nascido numa reserva pobre do Arizona, a sua avó ensinou-a que poderia fazer o que quisesse desde que tivesse força de vontade. O que Teresa queria fazer mais do que tudo, era ser agente da lei. Aceite na faculdade através de uma bolsa, licenciou-se na Universidade de Arizona e foi recrutada pela ATF. Em 1994, foi enviada para Montana para apoiar uma investigação de uma operação de guerrilha em Paradise Ridge. Deparou-se com um conspiração envolvendo falsos agentes do FBI e quase foi assassinada, mas Gabe Logan salvou-lhe a vida. Mais tarde, este recrutou-a para a Agência, explicando-lhe que trabalhavam para impedir o tipo de abusos a que tinha assistido. Foi depois enviada para África do Sul para investigar as pesquisas médias levadas a cabo Lawrence Mujari, tendo-se tornado amigos. Recusou a ordem de assassinar Mujari e roubar o seu trabalho, preferindo esconder-se. A sua investigação secreta depois de Gabe a ter ajudado a fingir a sua morte, foi essencial para desmascarar Vince Hadden, o segundo cabecilha da conspiração Syphon Filter.

STONEMAN, GARY ('STONE') – CHEFE DE COMBATE DA AGÊNCIA

Stone é um duro veterano de combate que já viu acção em quase todos os conflitos americanos desde o Vietname. Liderou patrulhas na Líbia, Granada, Panamá, Iraque, Somália, Bósnia e Afeganistão. Stone alimenta a sua imagem de veterano de guerra para esconder a sua verdadeira identidade: um assassino furtivo da CIA. Ganhou fama cedo devido às suas extraordinárias capacidades como atirador furtivo. Stone foi recrutado pela CIA para trabalhar como um assassino a contrato. Usando a sua identidade militar como disfarce para viajar pelo mundo, Stone tem estado a ajudar 'espiões' a travar guerras pessoais há mais de 30 anos. Stone conheceu o jovem Gabe Logan em Granada, onde ajudou a salvar um grupo de soldados que ficaram cercados atrás das linhas inimigas. Stone gosta de agir como um pacóvio, mas os alvos que se deixam enganar pela sua aparência rústica geralmente pagam com as suas vidas.

MUJARI, LAWRENCE – CHEFE ASSISTENTE DE OPERAÇÕES

Mujari foi exposto pela primeira vez ao vírus Syphon Filter em 1984 na mina de ouro de Pugari em Mpumalanga, África do Sul, apesar de na altura não ter ideia do que era. Lutando contra o apartheid, Mujari liderou uma equipa para a mina para libertar escravos, apenas para os encontrar mortos devido a uma misteriosa doença. Anos mais tarde, Teresa Lipan foi enviada para África do Sul para encontrar amostras do vírus, que Mujari guardou e estava a usar como base para uma pesquisa médica. Eventualmente Teresa recebeu uma ordem da Agência para matar Mujari, mas recusou, e fugiu. Mujari foi essencial para curar Lian Xing depois da Agência a ter infectado com o vírus de forma a poderem usá-la para criar um soro.

HADDAD, ALIMA – ESPECIALISTA DE INVESTIGAÇÃO

Alima nasceu no Kuwait mas tem dupla nacionalidade, pois o seu pai era um cidadão dos EUA que trabalhava para uma companhia petrolífera, e a sua mãe uma kuwaitiana que trabalhava para a embaixada dos EUA. Os pais de Alima foram mortos durante a Guerra do Golfo, tendo-se mudado para os EUA para viver com familiares em Detroit. Tem treino militar como piloto e já participou em dezenas de missões, na sua maioria trabalho de transporte. Depois de ter entrado na Agência, Stone tornou-se o seu mentor e amigo, quase como um pai. Aproximaram-se de uma maneira única para Stone, que é normalmente distante, escondendo-se por detrás da faceta de herói rebelde. Embora piloto, Alima está a trabalhar para adquirir outro estatuto na Agência, com esperança de conseguir o seu principal objectivo de se tornar agente de campo a tempo inteiro.

Россия

КАРТА MEMORY STICK DUO™

Чтобы получить возможность сохранять игру и ее параметры, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™. Загрузить сохраненную ранее игру и параметры ее настройки можно с любой карты Memory Stick Duo™, содержащей такие данные. Перед началом игры убедитесь, что на карте Memory Stick Duo™ достаточно свободного пространства.

Минимальный объем свободного пространства для сохранения игры зависит от емкости используемой карты Memory Stick Duo™.

32 МБ – 128 МБ = 448 КБ

256 МБ – 2 Гб = 544 КБ

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Некоторые продукты поддерживают режим совместной игры (Game Sharing). Для коллективной игры в этом режиме достаточно, чтобы диск PSP™ Game был у одного из участников.



ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если не сказано иного, пиктограммами ↑, ↓, ←, → и т.п. обозначаются как кнопки направлений, так и движения мини-джойстика.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ



УПРАВЛЕНИЕ В МЕНЮ

Навигация в меню / Выбор пункта меню

Подтверждение выбора пункта меню

Предыдущий раздел / Отмена

Навигация в меню коллективной игры

Кнопки направлений

Кнопка X

Кнопка Δ

Кнопка **L** / Кнопка **R**

УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕМ

Перемещение вперед / назад, шаг влево / вправо
Прицел вверх
Прицел вниз
Прицел влево / Поворот влево
Прицел вправо / Поворот вправо
Прицеливание (выбор цели отключен)

Выбор цели (выбор цели включен)

Выстрел / Рукопашный бой
Выбор оружия

Выбор оборудования

Перезарядка оружия

Позиция (пригнуться / выпрямиться)

Очки (надеть / снять)

Выбор режима стрельбы MB-150 - выбор дротиков

Увеличение / уменьшение масштаба изображения
(если выбрано оружие с оптическим прицелом)

Использование ящика с оружием

Голосовая связь (в коллективной игре)

Команда (в индивидуальной игре)

Переключение канала связи (в коллективной
игре при использовании прослушивающего
дротика (Recon Dart))

ПРИМЕЧАНИЕ: указанным образом клавиши действуют при схеме управления Standard (Free Aim) (стандартная, свободный прицел). Ее можно изменить, выбрав пункт Controls (схемы управления) в меню настройки.

Мини-джойстик

Кнопка 

Кнопка 

Кнопка 

Кнопка 

Кнопка  (нажать и удерживать) + одна из кнопок: , ,  или 

Кнопка  (нажать и удерживать, затем нажать кнопку  для выстрела)

Кнопка 

Кнопка направления  (нажать и удерживать) + одна из кнопок: , , , ,  или 

Кнопка направления  (нажать и удерживать) + одна из кнопок: , , , ,  или 

Кнопка направления  (быстро нажать и отпустить)

Кнопка направления  (быстро нажать и отпустить)

Кнопка направления  (быстро нажать и отпустить)

Кнопка направления  (быстро нажать (для и отпустить) или кнопка направления  (нажать и удерживать) + кнопка  (быстро нажать и отпустить)

Кнопка  (нажать и удерживать) + кнопки направлений  / 

Кнопка направления  (нажать и удерживать)

Кнопка SELECT (нажать и удерживать)

Кнопка SELECT

Кнопка SELECT (быстро нажать и отпустить)

НАЧАЛО ИГРЫ

НОВАЯ ИГРА

Если вы играете в Syphon Filter™ Dark Mirror в первый раз, нужно создать учетную запись. Чтобы ввести название учетной записи, воспользуйтесь экранной клавиатурой.

ПРИМЕЧАНИЕ: можно играть в Syphon Filter™ Dark Mirror без использования карты памяти Memory Stick Duo™, но в таком случае ваши достижения и параметры настройки не будут сохранены.

ЭКРАННАЯ КЛАВИАТУРА

- Выбирайте символы кнопками направлений, для подтверждения выбора используйте кнопку **X**
- Для удаления символа нажмите кнопку **R**
- Для ввода символов в верхнем регистре нажмите и удерживайте кнопку **L**
- Для ввода пробела нажмите кнопку **O**
- Чтобы закрыть экранную клавиатуру, не вводя данные, нажмите кнопку **Δ**
- Чтобы завершить ввод текста и закрыть экранную клавиатуру, нажмите кнопку **□**

ЗАГРУЗКА ИГРЫ

При запуске сохраненная игра загружается автоматически.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



Создав учетную запись, нажмите кнопку **START**, чтобы попасть в главное меню. Для выбора пунктов меню используйте кнопки направлений **↑** и **↓**, для подтверждения выбора – кнопку **X**.

Single Player - Индивидуальная игра

Multiplayer - Коллективная игра

Options - Настройка

Profiles - Учетные записи

Game Sharing - Демо-версия

ПРИМЕЧАНИЕ: о настройке параметров индивидуальной (Single Player) и коллективной (Multiplayer) игры подробно рассказано ниже.

OPTIONS

TOGGLES

Нажимая кнопку **X**, можно включить или отключить следующие параметры:

Invert Aim - Инвертированный прицел

Aim Mode Toggle - Смена режима прицеливания

Auto Lock Spring - Привязка прицела к центру экрана

Target Lock - Выбор цели

Zoom Remember - Запоминание выбранного масштаба изображения

Autosave - Автоматическое сохранение

ADJUST

При помощи кнопок направлений **←** или **→** можно отрегулировать следующие параметры:

Pitch Speed - Скорость перемещения метки прицела или радара

Yaw Speed - Скорость поворота машины

Acceleration - Быстрота разгона

AUDIO

При помощи кнопок направлений **←** или **→** можно изменить следующие параметры:

Sound Effects - Звуковые эффекты

Game Voices - Голоса персонажей

Music - Музыка

ПРИМЕЧАНИЕ: таким же образом можно включить или отключить показ субтитров (Subtitles).

VIDEO

Установите необходимую яркость изображения (Gamma Level) кнопками направлений ◀ или ▶.

CONTROLS

Выберите одну из трех схем управления:

- Standard (Free Aim) - Стандартная (свободный прицел)
- Advanced (Free Aim) - Расширенная (свободный прицел)
- Classic - Классическая

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы вернуть все параметры к исходным значениям, используйте кнопку .

PROFILES

Выберите этот пункт меню, чтобы загрузить, удалить или создать новую учетную запись. На одной карте Memory Stick Duo™ можно сохранить до четырех учетных записей.

GAME SHARING

Обладатель диска с игрой может временно передать демо-версию игры Syphon Filter™ Dark Mirror другим пользователям PSP™. Для использования демо-версии достаточно, чтобы диск PSP™Game находился в системе PSP™ только у одного игрока. Когда поблизости находится другой пользователь PSP™, выберите в главном меню игры пункт Game Sharing. Принимающий пользователь должен выбрать пункт Game Sharing в главном меню своей системы PSP™.

ПРИМЕЧАНИЕ: как на передающей, так и на принимающей системах PSP™ переключатель беспроводных возможностей (WLAN) должен быть установлен в положение «Включено» (On).

SINGLE PLAYER MODE

ТРЕНИРОВКА

Перед первым столкновением с противником стоит разучить боевые приемы. Четыре тренировочных задания в режиме Training Mode помогут вам освоить команды управления и правила игры, научиться пользоваться оружием и различным оборудованием. Выполнив задание за рекордное время, вы получите доступ к особым видам вооружения, а успешно завершив все четыре миссии — к дополнительному заданию «Прощай, дорогуща» ('Goodnight Sweetheart').

СЦЕНАРИЙ



В режиме сценария (Story Mode) можно выбрать уровень сложности игры — низкий (Easy), средний (Normal) или высокий (Hard). После выполнения всех заданий сценария при среднем или высоком уровне сложности откроется дополнительная группа заданий «Бангкок» (Bangkok).

Выполненные задания можно пройти повторно в режиме заданий (Mission Mode).

ЗАДАНИЯ

В режиме Mission Mode сценарий разделен на семь эпизодов, каждый из которых состоит из нескольких частей. Повторно выполняя задания, можно повысить свой рейтинг в Агентстве, опробовать иной стиль игры, отыскивать новые тайные тропы и ловушки, получить дополнительные дротики для снайперской винтовки MB-150 и доступ к дополнительным, призовым заданиям.

Перейдите к необходимому эпизоду и нажмите кнопку **X**, просмотрите сведения о различных частях эпизода, выберите задание и нажмите кнопку **X** для подтверждения. После краткого инструктажа вы можете выбрать любое доступное оружие и снаряжение.

КАРЬЕРА

В разделе Career Rating (карьера) отображаются ваши достижения на службе в Агентстве (при игре в режиме задания). Рейтинг определяется по шести показателям: скрытность (stealth), эффективность использования окружающей обстановки (environment), холодного оружия (knife), дротиков (dart kills), точность выстрелов в голову (headshot kills), полнота выполнения заданий (finish missions). Каждый из показателей рейтинга имеет четыре ступени-звания, которые позволяют получить доступ к 24 наградам (это может быть оружие, задания или особые возможности).

Получив новое звание, выберите нашивку и нажмите кнопку , чтобы прослушать сообщение от главы Агентства и увидеть заработанную нашивку.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Каждый эпизод содержит дополнительные материалы (Locked Files) - эскизы к игре, аудио-и видеозаписи. Чтобы получить доступ к дополнительным материалам, нужно собрать все улики в эпизоде.

ЭКРАН ИГРЫ



ПРИЦЕЛ

Когда персонаж берет в руки оружие, на экране появляется метка прицела; при наведении на противника перекрестье мигает красным цветом. Чтобы прицелиться с использованием функции выбора цели (Target Lock), нажмите и удерживайте кнопку  L. Размер перекрестья прицела будет увеличиваться или уменьшаться в зависимости от вашей позиции, указывая на вероятность того, что выстрел поразит цель. Чем шире расходится перекрестье прицела, тем менее точными будут ваши выстрелы. Чтобы стрелять точнее, остановитесь и опуститесь на колено.

РАДАР

Используйте радар, расположенный в левом нижнем углу экрана, чтобы ориентироваться и определять расположение врагов и целей.

- Ваша позиция обозначена на радаре серой стрелкой и всегда находится в центре
- Противники обозначаются стрелками желтого или красного цвета — в зависимости от их состояния
- Цели обозначаются мигающими полупрозрачными стрелками
- Направление на север отмечено буквой N на окружности радара

ИНДИКАТОРЫ

Синяя горизонтальная полоса отображает состояние бронежилета. Красная горизонтальная полоска — индикатор здоровья персонажа. Если красная полоса опустеет, игра закончится. Пиктограмма над индикаторами брони и здоровья показывает выбранное оружие и оставшиеся боеприпасы. Маленькая пиктограмма под индикаторами показывает выбранное оборудование.

МЕНЮ ПАУЗЫ

Для доступа к меню паузы нажмите кнопку START. Здесь вы получите ценные сведения и данные разведки, которые помогут в выполнении задания. Для выбора пунктов меню используйте кнопки направлений ↑ или ↓, для подтверждения выбора нажмите кнопку X.

ИНСТРУКТАЖ

На инструктаже (Briefing) вы получите дополнительную информацию о задании – сюжетную подоплеку, советы и подсказки. Нередко инструктаж проводит сам Гейб Logan, так что вы сможете ознакомиться с мнением главы Агентства по поводу проекта «Темное зеркало».

СНАРЯЖЕНИЕ

В разделе Inventory содержатся подробные сведения о вашем оружии и оборудовании. Для просмотра снаряжения используйте кнопки **L** и **R**, для просмотра текста описаний - кнопки направлений ↑ и ↓.

Если при выполнении задания будет обнаружена улика, она появится в инвентаре – там же, где находится ваше снаряжение. Разыскивайте секретные документы, спрятанные тела и всё, что может пролить свет на историю «Темного зеркала». Соберите все улики в эпизоде, чтобы проникнуть в его закрытые файлы.

ВЫБОР ОБОРУДОВАНИЯ



Нажмите и удерживайте кнопку , чтобы менять очки и оборудование. Каждый прибор выбирается соответствующей кнопкой. Включить или выключить его можно коротким нажатием кнопки .

ОЧКИ EDSU (EDSU GOGGLES)

Устройство для обнаружения электронных приборов помогает агенту находить замаскированные электронные устройства.

ФОНАРИК (PID)

Фонарик позволяет агенту обследовать темные помещения.

ИК-ОЧКИ (IR GOGGLES)

Инфракрасные очки позволяют агенту видеть в тепловом спектре, помогая выявлять цели, иным образом недоступные.

ПРИБОР НОЧНОГО ВИДЕНИЯ (NV GOGGLES)

Прибор ночного видения усиливает слабый свет, позволяя агенту различать цели в темноте.

ВЫБОР ОРУЖИЯ



Чтобы выбрать оружие, нажмите и удерживайте кнопку **→**. Каждому виду оружия соответствует определенная ячейка и кнопка. Обратите внимание: некоторые ячейки могут содержать несколько предметов; например, кнопке **Я** соответствует ячейка «рука». Быстрыми нажатиями кнопки **Я** можно переключаться между собственно рукой, электрошокером и ножом. Маленькие пиктограммы рядом с ячейкой указывают, что доступно несколько видов оружия.

ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ

В этом разделе можно выбрать любое из доступного оружия для игры в режиме задания или коллективной игры. Оружие распределяется по следующим ячейкам: «специальное» (Special), «спина» (Back), «пояс» (Sidearm), «запасное» (Auxiliary) и «гранаты» (Grenade).

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА



Выберите в главном меню пункт Multiplayer, чтобы войти в команду или сразаться против других агентов в коллективной игре через Интернет. Потом выберите либо режим точки доступа (Infrastructure), либо режим прямого соединения (Ad Hoc).

ИГРА ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

СЕТЕВЫЕ СОЕДИНЕНИЯ

В меню Network Connection (сетевые соединения) кнопками направлений ↑ и ↓ выберите ранее сохраненное соединение и нажмите кнопку X, чтобы выйти в Интернет. Если на карте Memory Stick Duo™ не сохранено ни одного файла с параметрами сетевого соединения, создайте новое соединение - выберите пункт New Connection (новое соединение) и следуйте указаниям на экране.

Перед тем как соединение будет установлено, введите свое имя пользователя и пароль, и примите условия Соглашения с конечным пользователем. Чтобы зарегистрировать новое имя пользователя и пароль для коллективной игры через Интернет, посетите веб-сайт www.yourgamingname.com. Более подробно о создании сетевого соединения рассказано в руководстве пользователя системы PSP™.

УСТАНОВКА СОЕДИНЕНИЯ

В меню Select a Server выберите сервер игры. Затем в меню Sign In выберите пункт Player Name, введите свой псевдоним при помощи экранной клавиатуры, выберите Enter и нажмите кнопку X для продолжения. Выберите пункт Password, введите пароль при помощи экранной клавиатуры и выберите Enter для продолжения. После этого выберите Connect для перехода к экрану Соглашения с конечным пользователем.

ВНИМАНИЕ: обязательно запишите и сохраните указанный при регистрации пароль.

Внимательно прочитайте Соглашение с конечным пользователем и выберите пункт Agree, если вы согласны с его условиями. Для участия в коллективной игре Syphon Filter™ Dark Mirror вы должны принять условия Соглашения с конечным пользователем. Если при соединении возникают проблемы, убедитесь, что режим энергосбережения WLAN (WLAN Power Save) отключен. Сделать это можно через главное меню системы PSP™, в разделе «Настройка» (Settings).

ЭКРАННАЯ КЛАВИАТУРА

Когда необходимо ввести текст (имя персонажа, пароль или сообщение), автоматически появляется экранная клавиатура.

ПРИМЕЧАНИЕ: как пользоваться экранной клавиатурой, описывалось выше в данном Руководстве.

НАЧАЛО КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ

1. В главном меню игры выберите пункт Multiplayer (коллективная игра) и нажмите кнопку **X** для продолжения.
2. Выберите режим точки доступа (Infrastructure) и нажмите кнопку **X**, чтобы перейти к меню Network Connection.
3. Выберите сетевое соединение. Если соединение еще не создано, выберите пункт New Connection и создайте новое соединение при помощи приложения Network Settings.
4. Чтобы установить соединение, необходимо принять положения Правил пользования (Usage Policy agreement). Внимательно прочитайте Правила и выберите пункт Accept, если вы согласны с их условиями.
5. На экране Login введите имя пользователя и пароль, затем выберите пункт Done.

ПРИМЕЧАНИЕ: не забудьте свой пароль. Восстановить утерянный пароль невозможно. Если вы забыли пароль, введите новые имя пользователя и пароль для коллективной игры.

6. Вам будет предложено зарегистрировать введенное имя пользователя. Выберите пункт Yes и нажмите кнопку **X**. Если появляется сообщение о неверном пароле, это значит, что кто-то уже зарегистрировал такое имя пользователя и необходимо выбрать другое.
7. На экране Online Lobby / Join Game (гостиная / присоединиться к игре) выберите игру из списка и нажмите кнопку **X**, чтобы присоединиться к ней.
8. В тренировочном лагере (Staging Area) игроки могут обмениваться текстовыми сообщениями; для этого нажмите кнопку **O**. При помощи кнопки **□** можно сменить команду. Ведущий игры может настраивать параметры игры, выбирая их и нажимая кнопку **L** или **R**.
9. Для запуска игры нажмите кнопку START. После того, как ведущий запустит игру, откроется раздел настройки (Setup). Выберите желаемое оружие при помощи кнопки **□**, после чего нажмите кнопку START, чтобы выбрать пункт Ready (готово). Когда достаточное количество игроков выберут пункт Ready, начнется игра.

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

ВИДЫ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ

Вид игры отображается в списке Game List на экране Join Game (присоединиться к игре), наряду с другими параметрами (эпизод, количество игроков, имя ведущего).

Выполнение заданий

Игроки разбиваются на две команды, получающие противоположные задания. Задания зависят от выбранного эпизода и связанного с ним сюжета.

Поединок (Deathmatch Modes)

Цель проста: убей, или будешь убит. В режиме «Поединок» главное — остаться в живых, расправившись со всеми противниками. В эпизоде есть точки возрождения, ящики с оружием, бронежилеты и различное оборудование. Есть три разновидности поединка: Team Deathmatch (группа против группы), Deathmatch (каждый сам за себя) и Rogue Agent (агент-одиночка).

Team Deathmatch – Игроки разбиваются на две команды. За устранение члена команды противника баллы начисляются, за убийство товарища — снимаются. Побеждает команда, первой набравшая необходимое количество баллов.

Deathmatch – То же самое, что «Группа против группы», только у игрока нет товарищей по команде. Каждый встречный — противник, и за победу над ним начисляются баллы.

Rogue Agent – В начале игры все принадлежат к одной команде. Где-то на карте эпизода находится особый предмет – игрок, который его обнаружит, становится агентом-одиночкой и получает возможность убивать других игроков. Цель агента-одиночки — убить как можно больше противников до того, как они расправятся с ним. Игрок, победивший агента-одиночку, сам становится таковым и переносится в случайное место на карте.

МЕНЮ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ

При помощи кнопок **L** и **R** в меню коллективной игры можно выбрать такие пункты: Join Game (присоединиться к игре), Host Game (стать ведущим), Create Cell / Agency Cell (создать ячейку / ячейка Агентства), Buddy List (список друзей), Community (сообщество) и Options (настройка).

JOIN GAME SCREEN

Кнопками направлений **←** или **→** выберите Games List (список игр) или Players List (список игроков). Нажмите кнопку **□**, чтобы перейти от списка игроков к списку комнат (Room List). Чтобы просмотреть сведения об игроке, выберите игрока и нажмите кнопку **X**. Чтобы перейти в новую комнату, выберите ее и нажмите кнопку **X**. Нажмите кнопку **O**, чтобы обменяться текстовыми сообщениями с игроками в комнате. Чтобы присоединиться к игре, выберите игру в списке Games List и нажмите кнопку **X**.

HOST GAME

Выберите этот пункт, чтобы создать собственную игру, к которой будут присоединяться другие игроки. Для выбора параметров игры используйте кнопки направлений ↑ и ↓, для изменения параметров - кнопки направлений ← и →. Завершив настройку параметров, выберите пункт Host Game и нажмите кнопку X для продолжения.

AGENCY CELL

Выбрав этот пункт меню, несколько игроков могут объединиться в команду (ячейку Агентства) для коллективной игры против других команд. Если вы не принадлежите ни к одной ячейке, можно создать новую ячейку. Для этого выберите название ячейки Агентства (Agency Cell Name) и метку ячейки Агентства (Agency Cell Tag). Название должно быть уникальным (не быть занятым другим пользователем). Если название уже занято, будет предложено ввести другое.

Управление ячейками Агентства: в меню Agency Cell можно приглашать пользователей в ячейку и удалять их, можно рассылать сообщения, менять параметры ячейки, бросать вызовы другим ячейкам и принимать вызовы.

BUDDY LIST

Чтобы легко находить других пользователей, занесите их в список друзей. Для этого выберите имя игрока в списке Player List на экране Join Game, нажмите кнопку X, выберите пункт Invite to Buddy List (пригласить в список друзей) и снова нажмите кнопку X для подтверждения.

COMMUNITY

Этот пункт меню обеспечивает связь с сообществом игроков Syphon Filter™ Dark Mirror. Здесь можно получить обновления игры и свежую информацию - рейтинги игроков и таблицы рекордов, а также воспользоваться встроенной функцией отправки электронных писем, чтобы общаться с друзьями.

OPTIONS

Здесь можно изменить различные параметры игры.

УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ

Для просмотра учетной записи (Player Profile) выберите имя игрока и нажмите кнопку X. Здесь отображаются полученные игроком награды, рейтинги и прочая статистика. Выбрав этот пункт меню, вы можете пригласить игрока в свою ячейку или список друзей, заблокировать игрока или отправить ему личное сообщение.

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Здесь вы можете сразу присоединиться к игре, отвечающей заданным параметрам (Filter). Выберите игру, к которой хотите присоединиться, в одном из четырех полей на экране быстрого старта (Quickstart) кнопками направлений ↑, ↓, ← или → и нажмите кнопку X.

Примечание: если в выбранной игре уже участвует максимальное количество игроков, появится соответствующее сообщение и снова откроется экран быстрого старта. С помощью кнопки SELECT можно перейти к фильтрам (Filter).

ФИЛЬТРЫ

Меняя параметры фильтров, можно быстро найти интересующий вас вид игры. Можно создать до четырех фильтров, которые будут обрабатывать список игр, доступный в разделе Join Games (присоединиться к игре).

Game Type – Выберите вид игры: Objective Mode (выполнение заданий), Team Deathmatch (группа против группы), Deathmatch (каждый сам за себя) и Rogue Agent (агент-одиночка).

Levels – Выберите интересующие вас задания из игры.

Number of Players – Укажите максимальное количество участников — от двух до восьми.

Team Damage – Когда этот параметр включен, необходимо следить, в кого стреляешь — потому как ваши выстрелы могут нанести повреждения товарищам по команде. Если это не приемлемо, отключите данный параметр.

Target Lock – Чтобы навести оружие на противника при включенном параметре Target Lock (выбор цели), нажмите и удерживайте кнопку **L**. Выбор цели отключен, прицеливаться придется вручную.

ПРИМЕЧАНИЕ: некоторые эпизоды игры в режиме заданий недоступны.

ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ (AD HOC)

В режиме прямого соединения можно поиграть вместе с друзьями без выхода в Интернет.

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы играть в Syphon Filter™ Dark Mirror в режиме прямого соединения, требуется как минимум один соперник – обладатель системы PSP™ и копии игры Syphon Filter™ Dark Mirror.

НАСТРОЙКА ПРЯМОГО СОЕДИНЕНИЯ

Перед запуском игры в режиме прямого соединения убедитесь, что все игроки настроили свои системы PSP™ так, как описано ниже.

1. Все игроки должны последовательно выбрать в главном меню своих систем PSP™ Настройки / Settings, затем Настройки сети / Network Settings, Специальный режим / Ad Hoc Mode и Автоматически / Automatic. Если в автоматическом режиме связь не устанавливается или неустойчива, все игроки должны выбрать один и тот же канал передачи данных - Канал 1 / Ch1, Канал 6 / Ch6 или Канал 11 / Ch11.
2. Перед началом игры установите переключатель WLAN в положение ON. Переключатель должен оставаться в таком положении на протяжении всей игры.
3. Во время игры системы PSP™ должны находиться как можно ближе друг к другу.
4. Выберите пункт Multiplayer (коллективная игра), затем Ad Hoc (прямое соединение) чтобы установить соединение и получить доступ к Online Lobby (гостиной). Выберите в списке игру, чтобы присоединиться к ней или стать ведущим, потом нажмите кнопку **X**, чтобы перейти к разделу Staging Area (тренировочный лагерь).
5. В тренировочном лагере игроки могут обмениваться текстовыми сообщениями при помощи экранной клавиатуры. Чтобы сменить команду, нажмите кнопку **□**. Ведущий игры может менять различные параметры, такие как Type (вид игры), Target Lock (выбор цели) и Team Damage (огонь по своим), нажимая кнопки **L** и **R**. Чтобы начать игру, нажмите кнопку START.

ПРИМЕЧАНИЕ: в режиме прямого соединения могут играть не более восемь человек.

ПЕРСОНАЖИ

ГЕЙБ ЛОГАН, – ГЛАВА АГЕНТСТВА

Невероятный взлет военной карьеры Гейба начался в 1983 году в Гренаде, где он, еще будучи неопытным лейтенантом, спас взвод попавших в плен солдат. Позже, получив множество высоких наград и став офицером войск специального назначения, он вошёл в ряды тайной правительственной организации, известной как «Агентство», и руководил её операциями по всему миру. Гейб сыграл важную роль в раскрытии заговора вокруг вируса Syphon, доказав, что в него вовлечены высшестоящие лица. В настоящий момент Гейб управляет реформированным Агентством, подчиняющимся непосредственно президенту. Гейб честен и прямодушен, но не терпит глупости. Он очень близок со своей напарницей, Лян Зин, но что-то из прошлого мешает Гейбу проявлять чувства. Он не слишком разговорчив, и предпочитает, чтобы за него говорили его поступки.

ЛЯН ЗИН, – НАЧАЛЬНИК ШТАБА АГЕНТСТВА

Лян родилась в обеспеченной семье в китайском городе Каши. Уже в семнадцать лет она начала работать на правительство, а к двадцатилетию получила должность в Секретной Службе Китая (MSS). Лян — мастер боевых искусств, в частности Пай Лум, и она отлично метает ножи. В 1987 году ее направили в Афганистан, чтобы изучить роль России в конфликте. В Кабуле она попала в засаду и погибла бы, если бы ее не спас офицер войск специального назначения, Гейб Логан. Их десятилетняя дружба разрушила барьер идеологий и заставила Лян сменить сторону и поступить на службу в Агентство — лучшее средство для предотвращения войны, по мнению Логана. Лян, помощница Гейба с первых дней заговора, была похищена, чтобы в результате медицинского эксперимента стать резервуаром для вируса Syphon. Логан рисковал жизнью, чтобы спасти напарницу, которая так много для него значит.

ТЕРЕЗА ЛИПАН, – ЗАМЕСТИТЕЛЬ НАЧАЛЬНИКА ШТАБА

Хотя жизнь Терезы началась в нищей Аризонской резервации, бабушка научила ее всегда добиваться желаемого. Мечтой Терезы была работа в органах правопорядка. После колледжа она с отличием закончила Аризонский университет и устроилась в Бюро по контролю над распространением алкоголя, табачных изделий, оружия и взрывчатых веществ (ATF). В 1994 ее направили в Монтану для участия в расследовании действий добровольцев в Парадайз Ридж. Она попала в руки к преступникам, выдававшим себя за агентов ФБР, и лишь благодаря помощи Гейба Логана осталась жива. Позже Логан привел Терезу в Агентство, объяснив, что целью работы этой организации является предотвращение преступлений, свидетельницей которых она была. В Южной Африке она изучала результаты медицинских исследований, проведенных Лоуренсом Муджари, и стала его другом. Тереза отказалась ликвидировать Муджари и выкрасть его оборудование, и решила залечь на дно. Работа Терезы под прикрытием — после того, как Гейб инсценировал ее смерть — стала ключом к устранению Винса Хэддена, второй по значимости фигуры в заговоре.

ГАРИ СТОУНМЭН (ТАКЖЕ ИЗВЕСТЕН КАК «КАМЕНЬ»), – ШЕФ ОТДЕЛА СИЛОВЫХ ОПЕРАЦИЙ

Стоунмэн по прозвищу Камень — закаленный ветеран, принимавший участие в большей части американских боевых операций со времен войны во Вьетнаме. Он командовал подразделениями в Ливии, Гренаде, Панаме, Ираке, Сомали, Боснии и Афганистане. Стоунмэн старательно поддерживает образ старого вояки, чтобы скрыть истину: он — наемный убийца, тайно работающий на ЦРУ. Высококласный снайпер, Стоунмэн не раз совершал убийства по заказу ЦРУ. Под личиной солдата Камень бывал во всех горячих точках мира, помогая особистам подавлять локальные конфликты на протяжении 30 лет. Стоунмэн встретил молодого Гейба Логана в Гренаде, где помог тому выручить пленных солдат. Стоунмэн часто ведет себя как деревенский мужлан, но противник, обманутый его обликом, обычно расстается с жизнью.

ЛОУРЕНС МУДЖАРИ, – ПОМОЩНИК НАЧАЛЬНИКА ШТАБА

Муджари первым зафиксировал заражение людей вирусом Syphon Filter в золотых шахтах Пуджари (Мпумаланга, Южная Африка) в 1984 году. Пламенный борец с апартеидом, Муджари привел отряд в шахты, чтобы освободить рабов, но нашел их погибшими от неизвестного заболевания. Годы спустя он познакомился с Терезой Липан, которая прибыла в Южную Африку, чтобы получить образцы вируса, используемые им для исследований. Тереза отказалась выполнять поступивший приказ убить Муджари и скрылась. Муджари сумел вылечить Лян Зин после того, как Агентство подвергло её заражению вирусом, чтобы использовать как источник сыворотки.

АЛИМА ХАДДАД, – СПЕЦИАЛИСТ ПО ПОЛЕВЫМ ИССЛЕДОВАНИЯМ

Алима родилась в Кувейте, но у нее двойное гражданство, потому что ее отец, работавший на нефтяную компанию, был американцем, а мать — сотрудница посольства США — уроженка Кувейта. Родители Алимы погибли во время войны в Персидском заливе, и она переселилась в Детройт. Она — военный пилот с большим стажем, полученным преимущественно в области грузоперевозок. После того, как Алима вступила в Агентство, Стоунман стал ее наставником и другом, почти заменив ей отца. Их отношения очень непривычны для Камня, обычно отстраненного и скрывающегося за маской старого приятеля. Алима, хотя и выполняет в Агентстве роль пилота, стремится стать полноценным агентом.